MENSILE - ANNO V - N. 50 - L. 8.000

SPECIAL PROGRAM

20 GIOCHI

CBM 64
SPECTRUM 48 K









































FAST LOADING "BITURBO"

FANTASIA AUSTRALE

Confidiamo, una volta tanto, nella nostra fantasia e immaginiamoci di vagare nell'iperspazio. Lì potremmo trovare i personaggi, gli eroi, protagonisti delle nostre recensioni. Potremmo fare quattro chiacchiere con gli intrepidi astronauti di Hunters Moon oppure con uno dei giochi avventurosi più intelligentemente complicati. Chi ama la guerra psicologica tra sottomarini non dimentichi di leggersi le recensioni di **RED STORMING RISING**, un classico del genere.

SPECIAL PROGRAM N° 50 - Periodico mensile - Gennaio 1989 - Dir. Resp. Elvio Fantini - Edizioni SIPE s.r.l. - via Ausonio, 26 - 20123 Milano - Registr. presso il Trib. Milano N° 278 del 2/6/84 - Sped. abb. post. gr. III/70 - Distribuzione per l'Italia MESSAGGERIE PERIODICI S.p.A. - Stampa Grafika '85 - Rodano Millepini (MI).

SULLA CASSETTA



CBM 64 — **LATO A**



SPECTRUM — **LATO B**

FAGO



CBM 64

Una nuova riedizione del gioco del mangiapillole è quella che Vi proponiamo questa volta. La storia è nota a tutti: il nostro mangiapillole deve ripulire tutti i corridoi dalle pilloline che sono accidentalmente cadute, ma viene inseguito da perfidi fantasmi che cercano di bloccarlo nel suo lavoro, per prendergli il posto. Fago può però difendersi mangiando, al momento opportuno, le pillole energetiche che lo renderanno più forte dei suoi inseguitori permettendogli anche di distruggerli guadagnando numerosi punti. Ogni tanto nel gioco appariranno, in posti sempre differenti, dei frutti, che Fago dovrà acchiappare per ottenere dei bonus eccezionali. Se Fago riuscirà a ripulire una zona della città potrà passare a quella successiva, dove sempre nuove emozioni lo aspetteranno. In questa versione potrai scegliere se muoverti di giorno o di notte.

MOB



SPECTRUM

Siamo giunti nel mondo dell'incredibile dove spazio e tempo hanno una dimensione diversa. Un certo Professor MOB, fautore della micidiale bomba atomica, è riuscito, attraverso una macchina del tempo, ad installare il diabolico ordigno in un punto della Terra.
Tutto sarebbe più semplice se ciò fosse stato compiuto in un tempo attuale, presente, ma l'astuto professore ha pensato bene di piazzarlo in una dimensione tempo che scosta da quella reale. Sta a te, armato anche della tua abilità trovare la bomba ed infine distruggerla.
Fai questo e avrai così salvato il normale decorso dei tempi a venire.
Buon lavoro!! Ah! mi raccomando, quando usi la macchina del tempo non commettere errori altrimenti potresti ritrovarti in un tempo che ...ti raccomando a venirne fuori!

TASTI

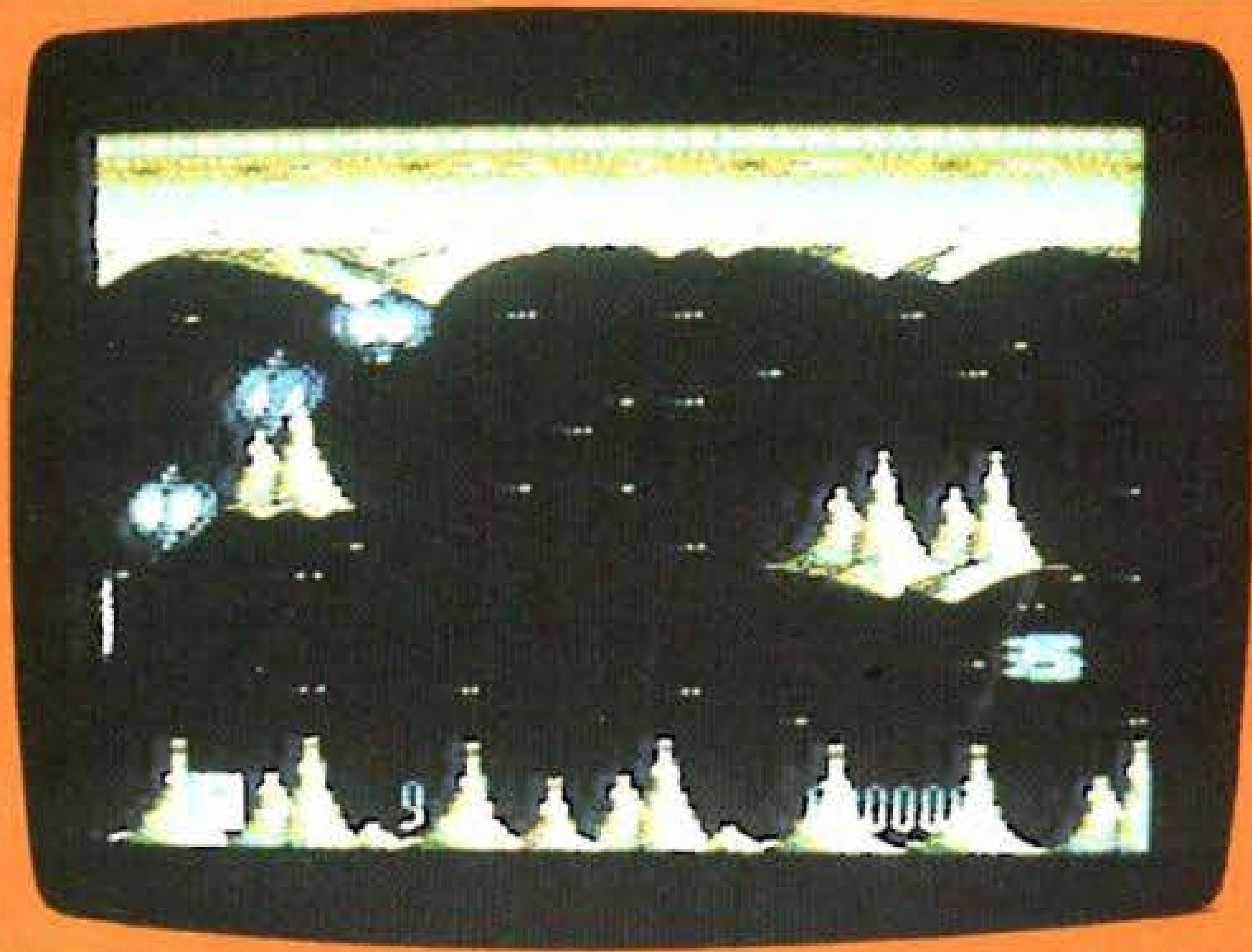
JOYSTICK PORTA 1

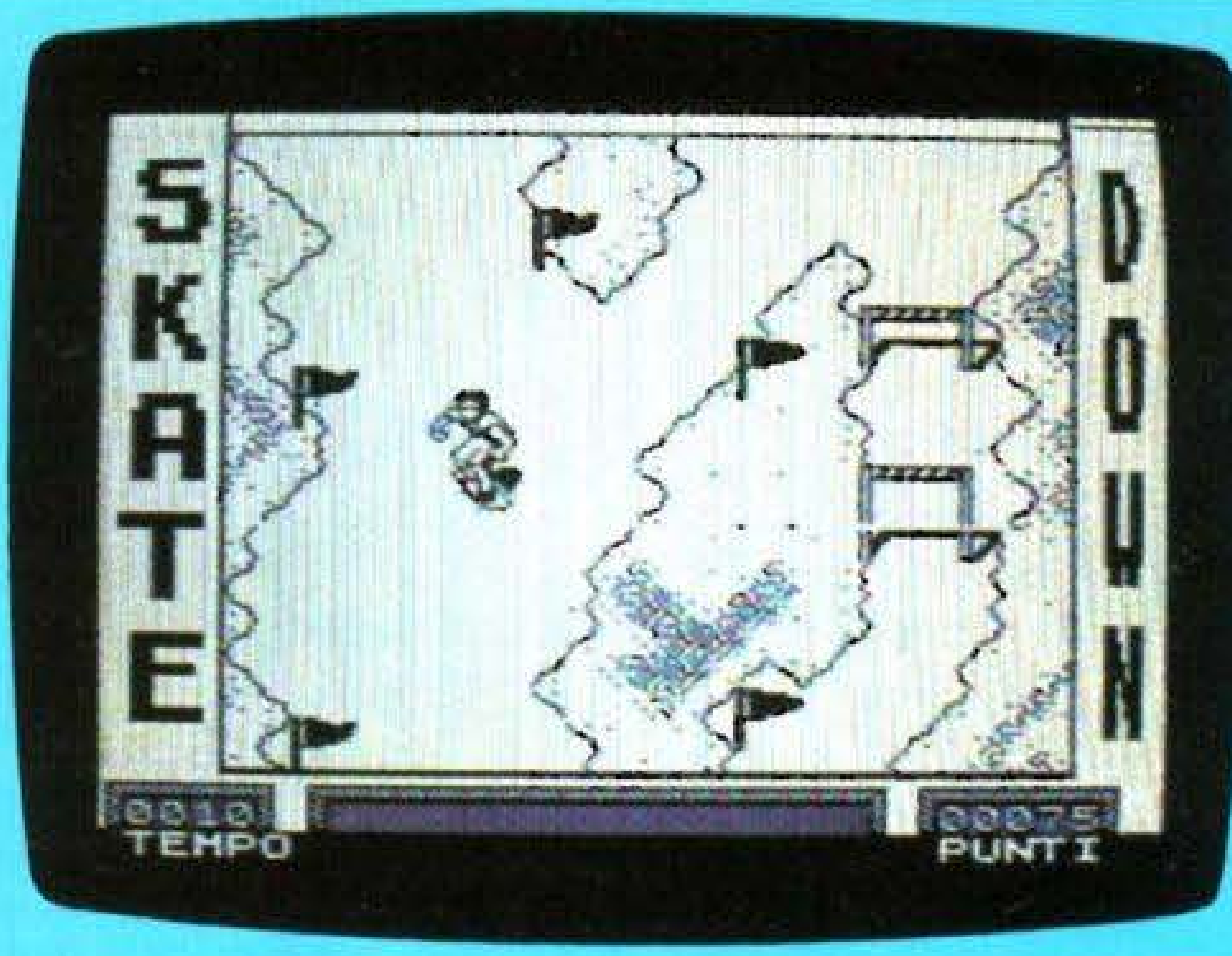
1 inizio gioco
H record
M musica
F3 giorno/notte

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-AGF
Tasti ridefinibili

DRILLING

SKATE DOWN





CBM 64

Purtroppo al termine della 'Grande Guerra Nucleare' tutto l'universo conosciuto era ridotto allo stremo come numero di persone e risorse. Dappertutto era desolazione e la popolazione era stata costretta a rifugiarsi in caverne sotterranee. Ma proprio in questi delicati momenti gli animi più vili e codardi hanno il sopravvento e sono sorte numerose bande di malviventi che rubano quel poco che è rimasto. Anche loro sono stati costretti a cercare rifugio nel sottosuolo e si sono asserragliati su Aldebaran. Tu ti sei offerto volontario e con la tua navetta ti sei introdotto nel loro rifugio segreto per distruggere le varie forme aliene ivi nascoste. Attento a non urtare stalattiti, stalagmiti o qualsiasi ostacolo o la tua navetta salterà in aria, raccogli tutto quello che gli alieni lasciano cadere.

SPECTRUM

Un'appassionante corsa su di un skateboard, questo è il tema di questo gioco.
Pattinare o morire?!
Forse la frase potrà sembrarvi alquanto minacciosa ma in effetti, in questo game, dovrete fare di tutto per riuscire a seminare i vostri "avversari-nemici", il tutto ai fini di una logica sopravvivenza.
Premendo fuoco e spingendo in avanti potrete saltare qualora ce ne sia bisogno mentre, premendo fuoco e manovrando verso destra o sinistra, darete più slancio al vostro skateboard. Mi raccomando non perdete tempo in inutili soste hai solo un minuto e mezzo per riuscire a terminare la corsa e guadagnarti così un bonus.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1/F7	n. giocatori
3/5	musica/effetti sonori

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR-CURSORI

Q	alto
A	basso
O	sinistra
P	destra
SPAZIO	fuoco

GUN

GUN BALL



CBM 64



SPECTRUM

Numerosi pianeti della lontana costellazione di Vega sono stati attaccati ed invasi da una perfida razza di umanoidi. Questi, dopo aver soggiogato la popolazione, hanno costretto i singoli individui ai lavori più umili e gravosi per ottenere il massimo beneficio dallo sfruttamento delle risorse dei vari pianeti. Ma gli ex-governanti non sono rimasti impotenti, hanno lanciato messaggi di richiesta di aiuto preparandosi alla riscossa. Tu hai accolto la loro richiesta e munito della tua super-arma avanzi impavido all'attacco cercando di smuovere il nemico. Quando finalmnente, stufi di essere decimati gli alieni sfuggiranno sulle loro navi, distruggile impedendo loro di poter continuare da un'altra parte il lavoro iniziato qui.

In questo gioco, vai ad impersonare un nuovo eroe simile al primo presentato in un numero precedente.
In possesso di una mazza calamitata, o se preferite un fucile ad azione magnetica, dovrai cercare, premendo il pulsante di fuoco, di bloccare e quindi scagliare una pallina, contro un muro di variopinti mattoncini.
Cerca di non farti ingannare dai rimbalzi, se la pallina ti colpisce direttamente perderai una vita.
Puoi giocare da solo contro il computer, contro un tuo diretto avversario, o se preferisci attendere che il computer giochi contro se stesso. Ci sarà da divertirsi!
Bene se il rischio è il tuo mestiere questo gioco ti darà la possibilità di metterti in mostra.

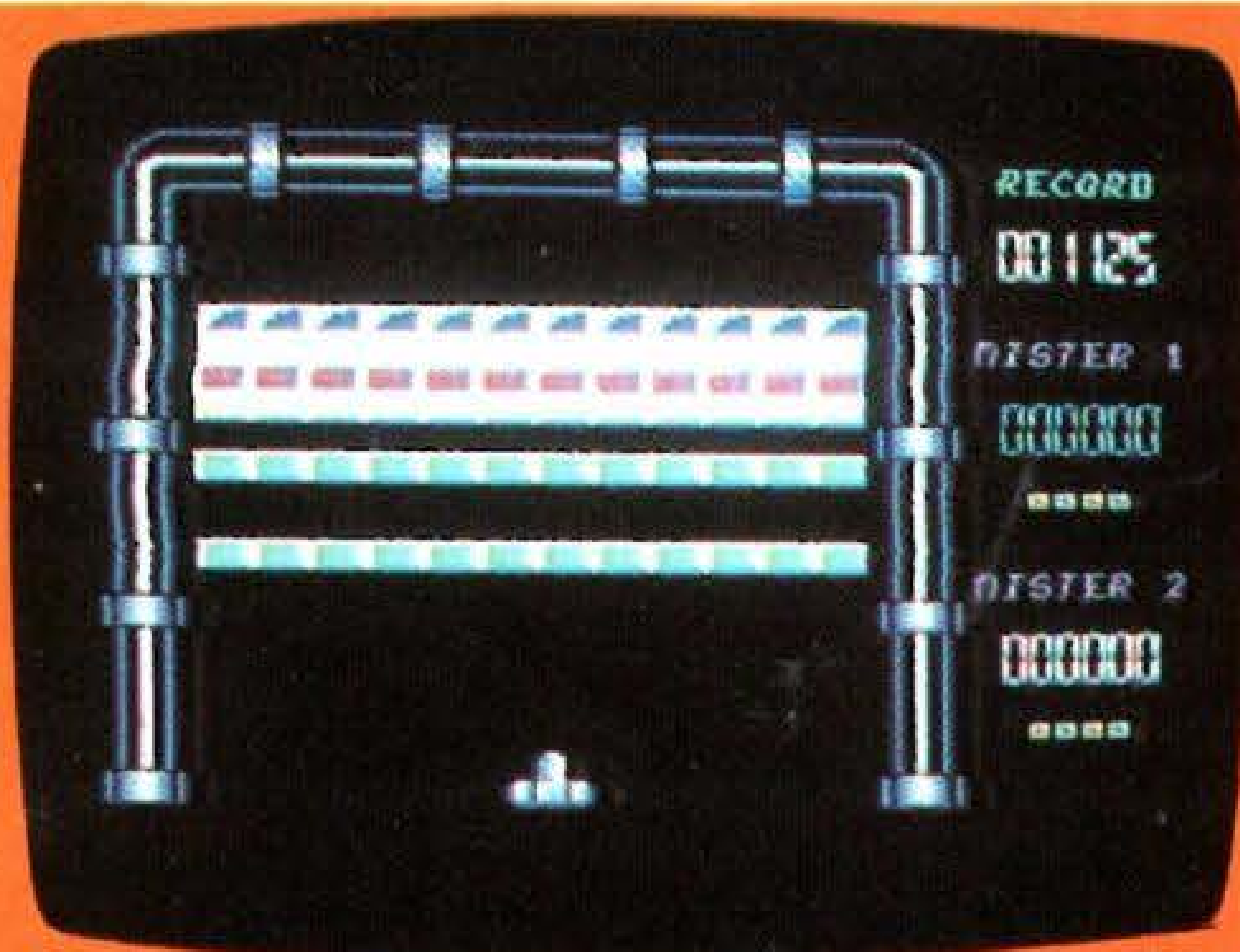
TASTI

JOYSTICK PORTA 2

RUN/STOP	pausa sì/no
FUOCO	inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR
Tasti ridefinibili

PLAY!



CBM 64

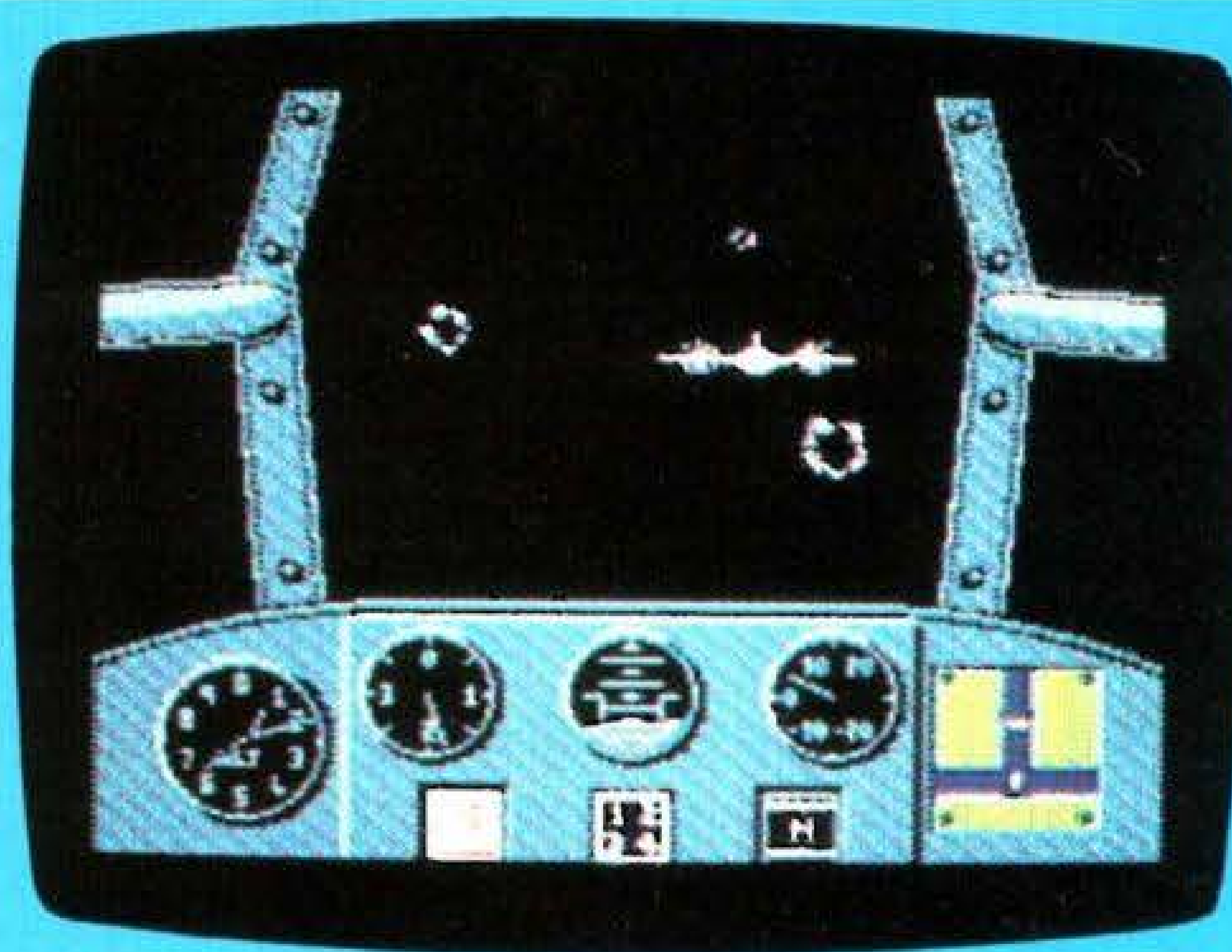
Nella lontana base spaziale il lavoro alienante cui erano sottoposti i coloni che stavano costruendo il sistema di auto-mantenimento stava distruggendo la psiche di molti uomini. Gli svaghi erano pochi e dopo una giornata trascorsa in compagnia di robot operai i pochi esseri umani necessitavano di divertimenti. Ma proprio dai robot giunse l'idea di creare questo gioco che consiste nell'abbattere dei piloni colorati posti al centro di una megastanza utilizzando una sfera di tungsteno che deve essere fatta rimbalzare utilizzando una barra azionata con un telecomando. Se la sfera oltrepassa la sbarra, il concorrente perde una possibilità di vittoria. Possono essere recuperati anche i dischi colorati che aumentano le capacità di difesa o di offesa della sbarra, magnetizzandola o rendendola più grande e così via.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	n. giocatori
FUOCO	inizio gioco

FLY BY NIGHT



SPECTRUM

Il gioco che andiamo a presentarvi, è un classico nel suo genere. È un gioco che si rifà alla seconda guerra mondiale e più precisamente alla battaglia, ormai famosissima, dove veniva affondata la Bismarck.

Ti trovi quindi a pilotare un poderoso caccia, un HMS Ark Royal e la tua missione è di eliminare tutti i nemici ed arrivare in alto mare dove naviga la supercorazzata suddetta.

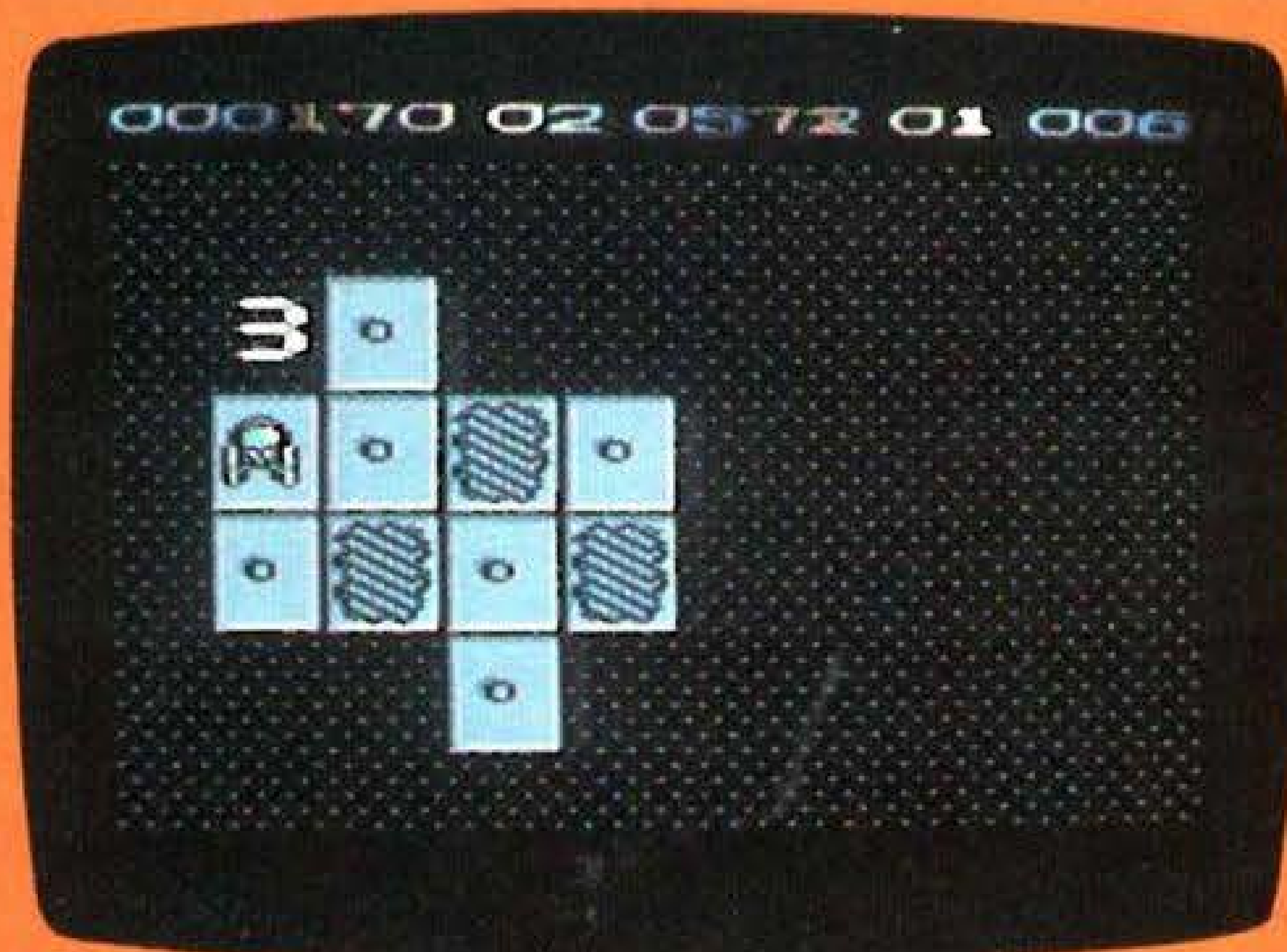
Ti consigliamo, prima di avventurarti nella zona di guerra, di fare un po' di pratica in modo da non rimanere subito vittima degli assalti nemici.

Segui tutti i vari passi per ottenere una buona riuscita: controlla la benzina, fai rollare i motori, insomma tutte quelle procedure che si richiedono per una perfetta riuscita finale. Ricorda inoltre di tenere l'altimetro tra i 50 e i 100 piedi, la velocità sotto le 175 Mph, e di effettuare l'operazione di ascesa e di discesa in modo molto graduale.

Bene questo è tutto, ora sta a te riuscire ad individuare la Bismark e distruggerla. Buona fortuna!!!

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

DESTROY



CBM 64

Questa avventura ti costringerà a trasformarti in un astuto dinamitardo. Assunto da una ditta di demolizioni dovrai distruggere tutte le piastrelle del settore assegnatoti. Le piastrelle possono avere diverse particolarità: alcune scompaiono se urtate, altre sono di ghiaccio e non ti permettono di fermarti, su alcune sono depositate delle mine che scoppiano appena toccate, mentre su altre si trovano delle bombe che dovrai invece innescare. Per aiutarti nel tuo compito troverai su alcune piastrelle un piccolo amico, che se liberato, andrà in avanscoperta svolgendo il compito in tua vece ed evitandoti la morte. Usa astuzia e genialità per muoverti sul terreno da distruggere e ricorda che in alcune occasioni le bombe possono essere spostate, ma la cosa sarà possibile sono sulle piastrelle con le canaline. Buon lavoro!

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

FUOCO inizio gioco
P pausa

LAST TOUR



SPECTRUM

Siamo nel 2025, il nostro pianeta e ormai completamente morto, poiché a causa dai buchi nell'ozono le radiazioni solari hanno causato gravi danni obbligando la popolazione a nascondersi nel sottosuolo, costruendo lì le loro città. Gli unici collegamenti tra le città sotterranee sono costituiti dalle autostrade, che vengono percorse da potenti auto che trasportano carichi di vario valore per ottenere ricompense con le quali migliorare il proprio mezzo, dal momento che vivono per avere una vettura sempre migliore. Tu sei uno di questi autisti e all'inizio di ogni viaggio potrai scegliere tra due tipi di carico e riceverai due offerte: una dalla federazione e una dal crimine organizzato e naturalmente a seconda del valore del carico sarai più o meno ostacolato dai tuoi avversari, a bordo di potenti auto, moto o a piedi, su tutto il percorso. Prima di partire con il 50% della tua ricompensa dovrai rifornirti e approvigionare la tua vettura con gli accessori che ti potranno essere utili nel tragitto. Sii prudente, ma molto agguerrito perché giungere alla meta potrà essere veramente molto difficile.

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR
Tastl rldeflnlblll

HARD BOARD



CBM 64

Dopo aver dimostrato le tue capacità di skater in diverse gare del quartiere hai deciso di iscriverti ad una gara dove finalmente dimostrare a tutti le tue vere capacità. Ti sei allenato strenuamente e con perizia e pensi quindi di essere in grado di superare le difficoltà di questa prova mondiale. Dopo esserti avvicinato alla griglia di partenza dovrai percorrere, nel più breve tempo possibile, il percorso, raccogliendo le bandierine segnapassaggio e stando molto attento a non cadere nei baratri o sarai eliminato. La cosa sembra facile, ma le pendenze del terreno sono veramente ardue, non solo il poco tempo a disposizione rischia di metterti fretta e di farti sbagliare. Non preoccuparti quindi dello scorrere dei secondi ma fai attenzione al tuo percorso e vedrai che sarà molto meglio.

BRAVE KNIGHT



SPECTRUM

Ti trovi ad impersonare un grande mago-guerriero, un tempo al servizio di Sua Maestà. Aggirandoti per gli innumerevoli livelli del gioco, dovrai raccogliere alcuni oggetti di importante valore, sia materiale che spirituale.
Attento ai vari guardiani che proteggono ogni regione in cui ti addentri, per riuscire a scappare dovrai eliminarli... se ci tieni alla pelle.
Ci sono anche delle zone chiamate "Portali", dove per entrare occorre una determinata mappa che troverai durante il percorso. Insomma le cose da fare sono tante e non bastano certo poche righe per espletarvele tutte, cercate Voi, con la Vostra abilità di scoprire tutti i trucchi e i segreti che fanno di questo gioco uno dei più entusiasmanti nel suo genere.

TASTI

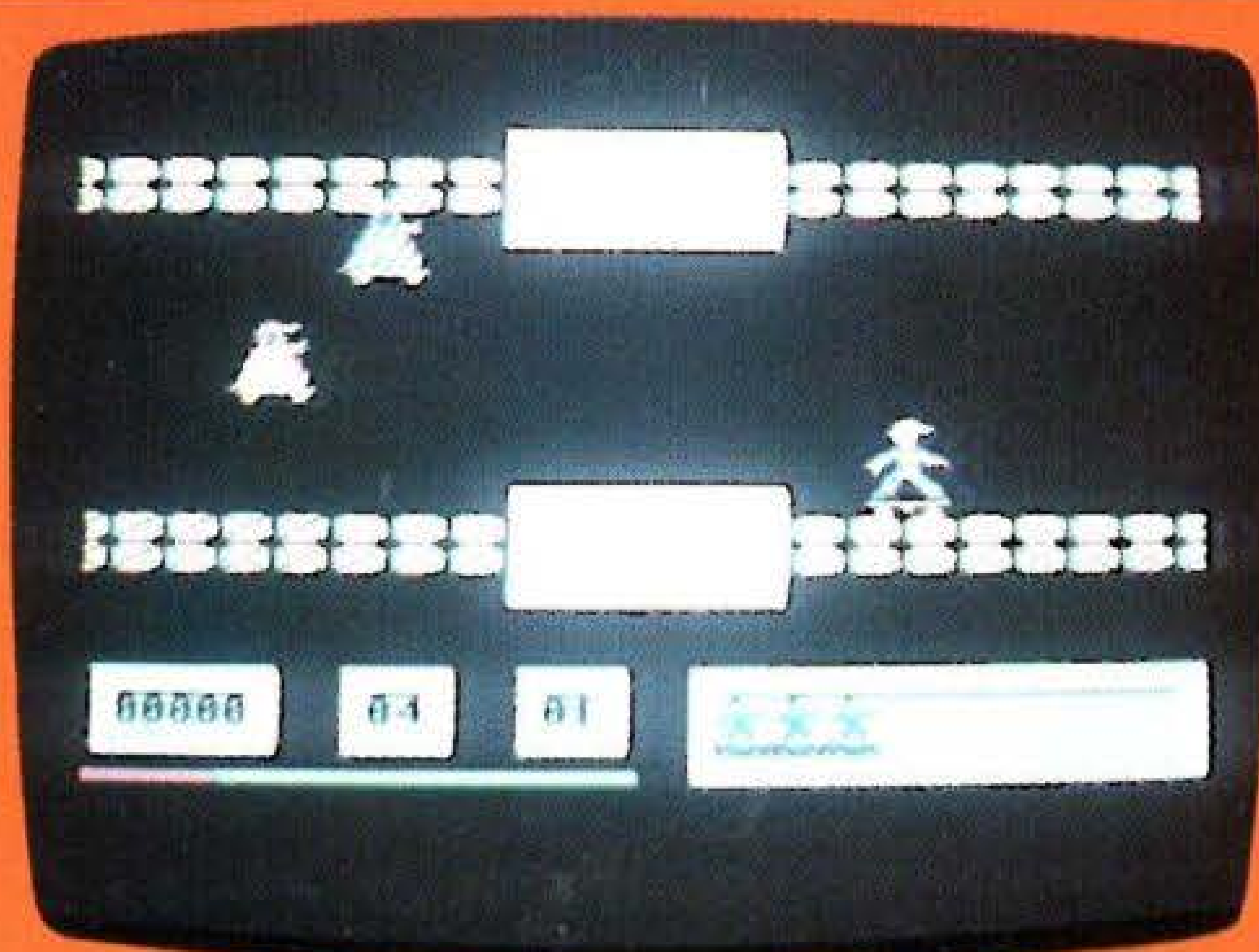
JOYSTICK PORTA 1

FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

A salta
Z portali
L destra
B,N,M,SYM SHIFT fuoco

SKILLNESS



CBM 64

Sei un bravo skater, ma da qualche tempo hai degli strani incubi, forse dettati dall'avvicinarsi di una delle più ambite competizioni del tuo paese. Questa volta poi ti sembra di aver toccato il fondo. Immagini di essere sospeso tra 2 percorsi, tra i quali puoi spostarti ma facendo attenzione a non cadere nel vuoto. Scopo della tua gara è raccogliere dei gettoni che possono rappresentare delle monetine o dei bonus in caso di cadute. Ma tutto ciò sarebbe troppo semplice, degli strani salvagenti ti tagliano la strada e se non vengono eliminati alla prima passata si trasformano in mostri che ostacolano il tuo cammino: l'unico modo per eliminarli è colpirli con la tavola o saltare loro sopra dall'alto. Ti risveglierai dall'incubo?

THROW BOMBS



SPECTRUM

Finisci le tue patatine al bacon e infila i tuoi denti in questo pasticcio di "porco". Al suono del fischietto si scatena il finimondo, perché farai parte di un gruppo di porcelli tutti che si augurano di non finire sul tavolo domenicale di qualcheduno. Raccogli le bombe e gettale ai tuoi avversari prima che loro le tirino a te trasformandoti in carne per salsicce. Le bombe rimbalzano sui lati per cui stai attento e ricorda che una volta lanciate le bombe comincia il tuo conto alla rovescia. Ma ci sono anche bombe che cominciano il conteggio anche senza essere toccate. Non avrai quindi molto tempo per pensare ma dovrai agire d'istinto. Dopo aver superato alcuni turni potrai partecipare ad un giro premio, nel quale dovrai cercare di baciare le porcelline che spunta... dalla fessura. Attento oltre alle bombe troverai anche delle cose che ti potranno essere utili nel gioco, un tonico, un rinvigorente, un gas narcotico etc., raccoglile.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2
FUOCO inizio gioco

JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR
Tasti ridefinibili

EAT



CBM 64

Per quello che ne pensava Eat la vita non aveva alcun senso. Si annoiava, aveva pochi amici ed era sempre alla ricerca di un qualche divertimento. Suo padre gli aveva raccontato molte storie di suo nonno, che commerciava amabilmente con i fantasmi delle case, cosa che purtroppo suo padre non aveva continuato a fare. Ma un bel giorno accadde che i fantasmi cominciarono ad apparire, seminando distruzione e panico per l'intero villaggio. Disperato il sindaco chiese aiuto al padre di Eat che declinò a causa della sua paura. Eat decise di seguire le orme del nonno e accettò la sfida. Guida il nostro amico in ognuno dei 15 labirinti evitando i fantasmi ed altre creature malvage. Usa abilità e prontezza di riflessi per avvantaggiarti di tutti i dispositivi speciali di ogni labirinto, perché solo combinandoli tra di loro potrai avere successo. Potrai trasformarti ad esempio in un essere molto arrabbiato, in un pesante ippopotamo in grado di schiacciare facilmente i nemici, in uno scavatore, carro armato o navetta. Ma ricorda usa Eat arrabbiato solo quando è proprio indispensabile, ne esistono poche icone, mentre la navetta e il carro sono buoni rifugi.

JOYSTICK PORTA 1

Q	su
A	sinistra
P	destra
O	giù

PARECIDOS



SPECTRUM

Il gioco è ambientato in Sud America, e più precisamente in quegli Stati in cui imperversa, ormai da diversi anni, la guerra civile. Molte sono le nazioni che hanno tentato un compromesso in modo tale da mettere d'accordo ambo le parti ma, come tutti ben sappiamo, con scarso risultato.

Un ultimo affannoso tentativo viene da un paese molto vicino a questi stati, sia per motivi geografici, politici ed economici.

Ora, in questo stupendo video game, vai ad impersonare un mercenario che, attratto dal lauto compenso economico offertogli, si addentra nella base militare della nazione che, sotto uno stretto potere dittatoriale, tiene il popolo sotto torchio, evitando una qualunque azione di ribellione, praticamente un perenne stato di coprifuoco.

Entrando con la sua Jeep in questa base, ti vedrai subito accerchiato, cosa abbastanza chiara, da soldati della fazione opposta, che con i mitra spianati fanno fuoco a più non posso contro di te.

Le cose vanno abbastanza bene fino a quando rimarrai in possesso della tua autovettura, armata con bombe incendiarie e fucile mitragliatore.

Andranno sicuramente meno bene quando, dopo un determinato numero di colpi nemici, la tua jeep, verrà distrutta, costringendoti a percorrere il tragitto con la forza delle tue gambe.

In questo modo sarai chiaramente più vulnerabile anche se le armi in tuo possesso saranno le stesse di prima.

Cerca di evitare il fuoco nemico, distruggi i carri armati che, insieme ad altri mezzi di trasporto, incontrerai sul tuo cammino.

In alto allo schermo ti verrà raffigurato il potenziale di munizioni ancora a disposizione; cerca di non terminarle o per lo meno cerca i vari depositi di quest'ultime, sparse per lo schema, e fai il pieno.

Attento agli agguati, i nemici si nascondono dappertutto: sugli alberi, dentro a degli edifici, insomma ogni angolo, ogni piccolo riparo è fonte di pericolo improvviso.

Tieni presente infine che per utilizzare le bombe, dovrai tenere premuto il pulsante di fuoco per qualche istante altrimenti sparerai solo pallottole normali. Occhio a non sprecare, ogni singola munizione ti può essere di vitale aiuto.

Buona fortuna!

JOYSTICK-SINCLAIR-KEMPSTON

1	un giocatore
2	due giocatori
3	definisci tasti
4	kempston
5	sinclair
GIOCO:	
1	mappa
2	pausa

HUMANITY



CBM 64

Il principale motivo con cui i Visitatori giustificarono la loro volontà di sottomettere la Terra era che gli uomini non avevano ancora imparato a vivere tra di loro in fratellanza senza distruggersi a vicenda. Ma quando un uomo rispose loro dicendo che per la salvezza del pianeta sarebbe stato pronto a qualunque sacrificio, essi concessero 2 ultime possibilità alla razza umana. Uno di loro avrebbe dovuto compiere una prova da portare a termine per ogni continente rischiando la propria vita nelle numerose trappole disseminate dai Visitatori. Con un veloce aereoplano potrai spostarti da una parte all'altra del pianeta e solo terminando con coraggio e sacrificio ciascuna prova potrai dimostrare lo spirito di fratellanza e sopravvivenza della tua razza e guadagnare agli occhi degli alieni l'indipendenza.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

SPAZIO/FUOCO	inizio gioco
P	pausa sì/no

THE LAST KICK



SPECTRUM

Una partita di calcio fa emozionare chiunque, seppur con intensità differente a seconda che si sia tifosi oppure no. Ed ecco che il nostro gioco vi permetterà di muovere i giocatori di una squadra di calcio e di gareggiare in tornei agguerriti. All'inizio potrete scegliere la squadra da muovere, il tempo di gioco e poi non vi resterà che cercare di fare goal, muovendo i vostri attaccanti verso la parte avversaria, ma stando sempre sulla difensiva per non rischiare che i vostri avversari segnino nella vostra porta. Si può giocare da soli contro il computer o contro un amico; la manovrabilità di palla è molto buona e il giocatore ha buone possibilità di muoversi sullo schermo. Allenatevi molto, perché solo questo sarà necessario per risultare vincitori.

GIOCATORE 1

Z	sinistra
X	destra
O	su
K	giù
SPAZIO	fuoco

GIOCATORE 2
JOYSTICK KEMPSTON-SINCLAIR

P	pausa
ENTER	togli pausa

GANGSTER



CBM 64

Il revival del passato ha contagiato anche la TV e da alcuni tempi anche le trasmissioni televisive riguardano le lotte tra bande nell'America degli anni '20. Invidiosi di questa situazione gli ideatori del nostro programma hanno pensato di farVi impersonare un malvivente (o un poliziotto decidete Voi) che vuole eliminare tutti i membri della banda avversaria. Munito della Vostra rivoltella, o delle armi che riuscirete a recuperare sul Vostro cammino, dovrete perlustrare le vie della città eliminando tutti gli individui che a loro volta cercano di colpirvi. Guardatevi alle spalle e state sempre in guardia, perché ovunque potrebbe celarsi la morte e se vorrete sopravvivere ai vostri nemici dovrete essere più veloci di loro.

TASTI

JOYSTICK PORTA 2

F1	musica/effetti sonori
F3	joystick
F5	tastiera
F7	pausa

HARD LANDING



SPECTRUM

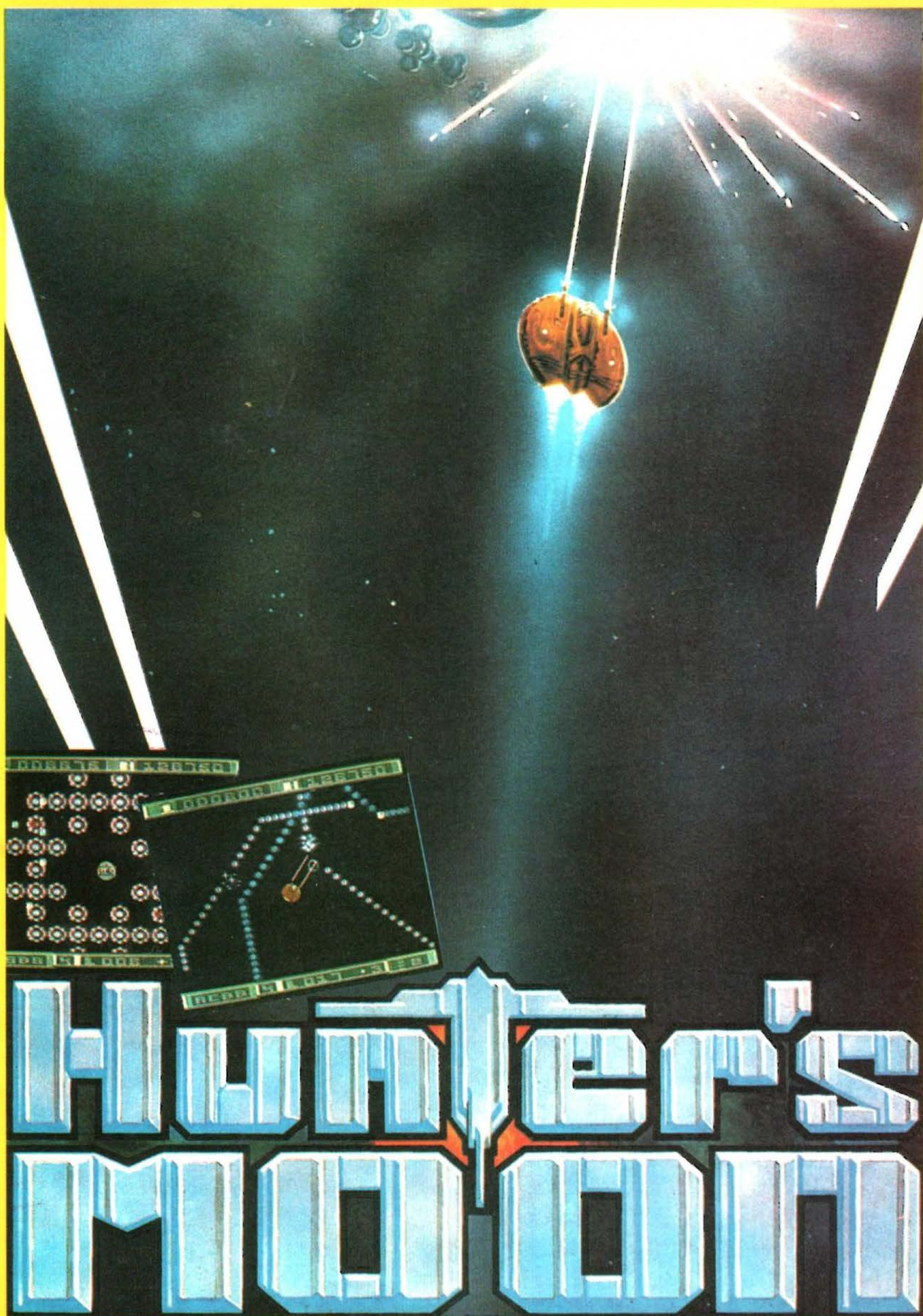
Il gioco si suddivide in cinque entusiasmanti livelli, ognuno dei quali è rappresentato da diversi nemici e diversi prigionieri. L'oggetto del gioco è quello di combattere lungo il percorso e di avviarsi verso il palazzo ove risiede il Quartier Generale. Questo si troverà al 5° livello, e il tuo compito sarà di distruggerlo. Attento ogni nemico, di ogni singolo livello di gioco, richiede una differente tattica per essere annientato. Hai a disposizione, ogni qualvolta che uccidi un soldato nemico, un determinato tipo di armi (bazooka, lanciafiamme etc.), che però perderai ogni volta che muori. Al termine di ogni livello, inoltre, ti sarà mostrata la mappa con la posizione attuale di dove ti trovi. Complesso, ma non troppo, è un gioco che vi terrà sempre tesi e guardinghi sotto ogni punto di vista. Buona fortuna!!

TASTIERA
1° GIOCATORE

W	su
S	giú
E	sinistra
R	destra
Z	granate
C	fuoco
Q	ruota a sinistra
T	ruota a destra

2° GIOCATORE

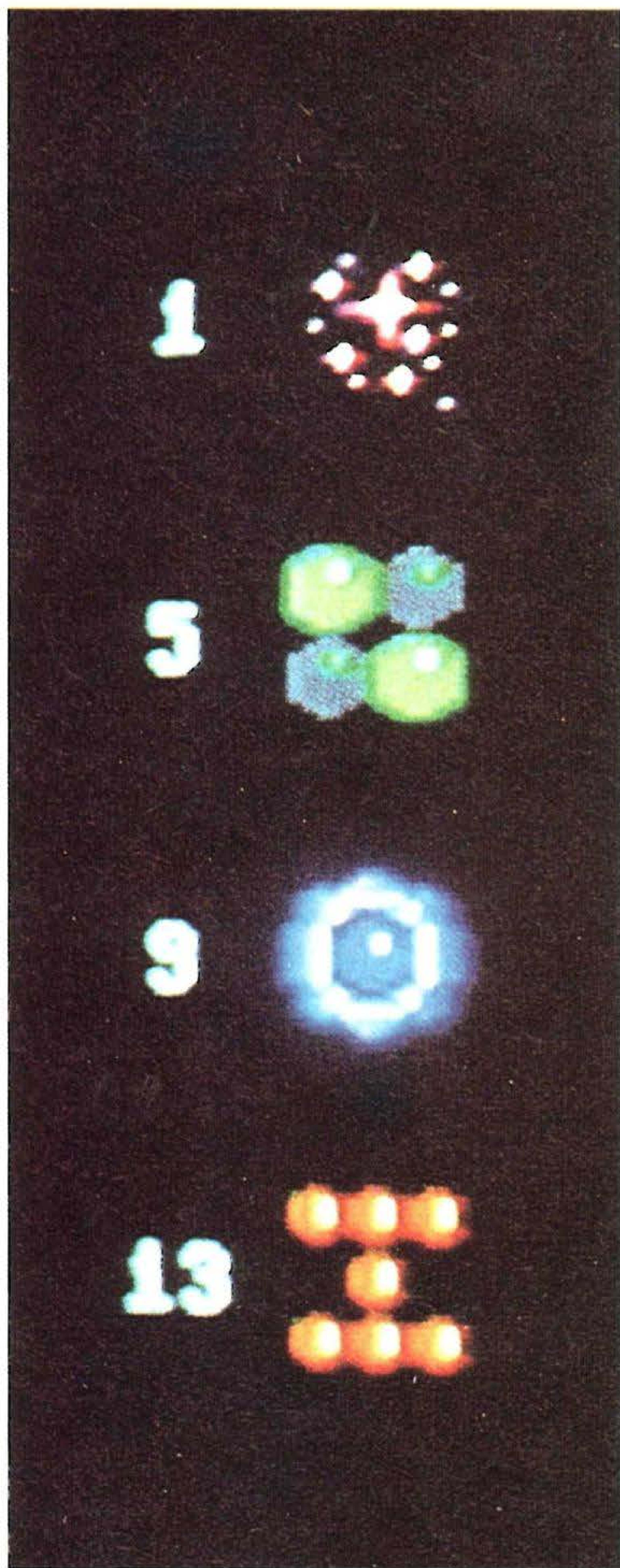
O	su
K	giù
U	sinistra
I	destra
B	granate
M	fuoco
Y	ruota a sinistra
P	ruota a destra
(X+V)	esci dal gioco
F/G	pausa on/off


Hunter's Moon

MOTORI

Quando inizi il gioco, esamina per prima cosa i motori disponibili. Ho visto parecchia gente faccia a faccia con Hunter's e pare esserci una quasi netta divisione di preferenze. Io preferisco Cruise-mode in quanto puoi viaggiare ad una velocità da crociera accelerando quando lo desideri. Turbo è ideale se pensi di essere Rambo. Retro è il favorito dai giocatori attenti. Alcuni puzzles sono meglio affrontati accendendo questo "mode" di controllo.

Il tipo di motore usato viene mostrato nello **status symbol**.



STARMAP

Sono disegnate per permetterti di procedere in ogni direzione. Qunado metti in rilievo un livello, il livello di misurazione nel mezzo del più basso Infobar mostrerà il suo numero.

Ricordati dei livelli che ti possono danneggiare con le loro trappole e cerca di evitare quella strada nel futuro se vuoi raggiungere le successive mappe. Perdo quasi sempre un aereo al livello 6.

BONUS GAME

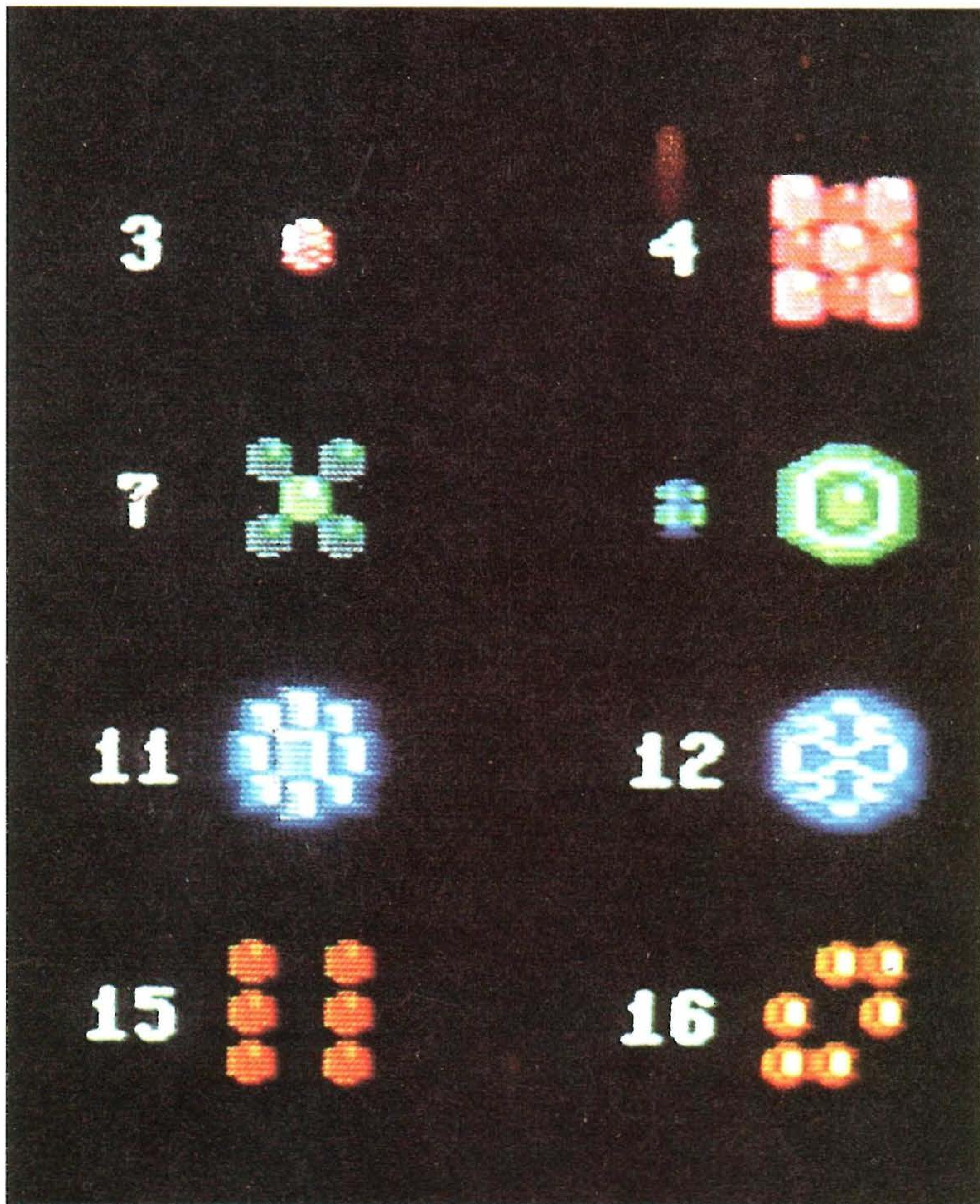
La prima qualifica che devi avere, per aver accesso al bonus-game, è cercare di rimanere il più possibile nel livello in cui sei entrato. E qui, cosa succede? Quando vi entri, una cellula-stellare comincerà a lampeggiare ad intermittenza sul tuo radar. Cerca di raggiungerla prima che lo Status Symbol inizi il conto alla rovescia, se ci riuscirai una luce blu ti dirà che un numero nel Loopspace è tuo (Loop = circuito chiuso). Una volta impossessatoti di ben 4 numeri, potrai entrare nel bonus-game, sia che il resto del sistema sia completo, oppure no. Nonostante, irragionevolmente, non avrai aiuto con Starmap —Uno. Dal secondo Starmap in poi potrai iniziare a scappare dai pericoli dei vari livelli, e più avanti sarà possibile terminare un sistema di 13 livelli, dopo averne completati solo 4. Anche il bonus-game stesso viene selezionato per caso da 8 probabili tipi.

Le tattiche dipendono in larga misura da quale sarà il prescelto ma, tieni a mente, 3 di essi valgono veramente: 1) Continua a sparare con i tuoi lasers sempre puntati. 2) Abbatti uno dopo l'altro i "lavoratori" più vicini ad Orione (Hunter). 3) Se sei ancora vivo dopo 30 secondi, avrai un aereo extra ed uno speciale scudo (Perma-scudo).

PERMA-SHIELDS

Inizierai ogni gioco con uno di questi *scudi speciali*, e ne potrai guadagnare un altro alla fine di ogni bonus-game, sia che tu resista o no. Usali saggiamente, e in aggiunta questi suggerimenti ti potranno essere utili. 1) Una volta

selezionato il livello, esso durerà proprio il giusto tempo necessario a percorrerlo (a meno che la tua nave venga distrutta), quindi cerca di fare la selezione appena entrato in un livello. 2) Una volta selezionato il tuo livello, cerca di ignorare le spore che ti circondano (non possono colpirti), e concentrati nell'evitare soltanto gli "operai". 3) Quando il misuratore del tuo aereo-extra ti darà "0", non prendere decisioni affrettate, difenditi con i tuoi scudi e cerca di vincere un altro aereo: con altri 10.000 punti o completando il successivo





bonus-game.

SUGGERIMENTI

Entrando in un livello per prima cosa vedrai che nessuna spora verrà lanciata per 5 secondi, usa questo tempo per riflettere sul territorio che ti circonda e per vedere come raggiungere nel più breve tempo possibile la più vicina "cellula". Delle cellule attive verranno fatte cadere dagli operai, solo quando essi saranno sul quadro. Perciò nei lunghi corridoi, all'opposta direzione degli operai o nella stessa ma, leggermente avanti... le spore vengono lanciate fuori portata.

Quando ti troverai dinanzi a molte cellule attive, e avrai bisogno di aspettare il momento buono prima di far saltare qualcosa di "intricato" — rinuncia! Una volta fuori dal quadro tutte le cellule attive verranno spazzate via e potrai tornare allo stesso punto per un altro tentativo. Se tutte le cellule lanciate da un particolare operaio sembrano attive, ignorale. Delle vere cellule attive vengono fatte cadere solo occasionalmente. Osserva il tutto nei livelli 1 e 2, sembrano graziosi, ma non è così! Dal Sistema 8 in poi, potrai trovare un sacco di sorprese (guardati bene dalle cellule-lombrico della casa).

CELL TYPES

I tipi di cellule. 1) Cellule stellari. Sono coloro che mandano avanti la colonia e possiedono quelle particolari informazioni sulla rotta da prendere per raggiungere il successivo sistema stellare. Vengono assorbite a contatto con Orione (Hunter), e l'energia che ne risulta renderà immuni le spore per 5 secondi. 2) Le operaie. Cellule bianche che fanno aumentare la grandezza della colonia. Invulnerabili, e malgrado non aggressive, al contatto distruggeranno sempre il cacciatore. Da evitare ad ogni costo. 3) Le spore. Lanciate da tutte le cellule

di difesa attive, cambiano a seconda della cellula che le ha lanciate. 4) La massa. Soffice, spugnosa, e facile da abbattere, queste vibrano di strani colori quando attive. 5) Le pietre. Cosi dense che nemmeno il laser le può scalfire; solo quando attive, può essere creato un passaggio nel loro interno. 6) Bolle di metallo. Non attive e facili da distruggere (ovviamente costruite dagli operai in quanto primi prototipi). 7) Superbolle. Un miglioramento della sesta versione, hanno fatto evolvere la tecnica di raggiungere con cura e abilità, le spore. Occhio, continua a schivare colpi, per confonderli. 8) Gli spruzzatori. Il primo sparerà a ben 8 spore simultaneamente in tutte le direzioni. Cerca di eliminarli appena li vedi diventare attivi quanto basta per essere salvi. 9) Le cellule cavalieri. I più letali. Stai attento. Sono aggressivi, e le loro spore velocissime. Potrai cercare di schivarle e combatterle, ma sarà senz'altro meglio, usare il tuo perma-scudo. 10) Gli occhi rotolanti. Due colpi per distruggerne uno. Sono abbastanza facili da combattere meno quando diventano attivi, poi cominciano a colpire spore a destra e a sinistra in tutte le direzioni il più veloce possibile. 11) Doppio gioco, un diverso tipo di cellula difesa da un'armatura. Molte di loro uccidono le spore. Con entrambi i laser contro una sola cellula, questa esploderà in metà tempo. E, se le cose non vanno tanto bene, il tuo perma-scudo non ti potrà nemmeno aiutare. 12) Le C. Armature. Sia attive o no, sono indistruttibili. Ad ogni modo potrai disattivarle con i lasers. Questo potrà esserti utile, quando sei seduto ad aspettare un operaio, per passare. 13) Lombrichi di metallo. Nomadi. Create appositamente per viaggiare più liberamente delle altre. 14) Groviglio di rottami. Nessuna reazione ai lasers. Quando un'altra cellula li attraversa... saltano per aria. 15) Cellule-verme. I vermi scuri. Nonostante (le cellule) siano inattive, gli operai che le fanno cadere, lasceranno le spore. Questo tipo di operai raggiungono il loro scopo molto accuratamente, quindi stai in guardia! 16) I punti-vermi. La più terribile, colpiranno tutto ciò che potranno, sparando in tutte le direzioni.

PARTICOLARITÀ

Puzzles. Dal sistema 4 in poi. Questi impilicano un particolare inganno — il primo di questi è il livello 16 che è abbastanza facile una volta risolto come riuscire a passare attraverso i muri.

Cellule-vermi. Dal sistema 5 in poi. Esse possono muoversi liberamente ed hanno una lunghezza di "code" fissa o continueranno a crescere per tutto il tempo. La prima città di metallo aggrovigliato appare al livello 25. È chiaramente un trucco, in quanto le cellule crescono sempre più dense più il tempo passa. Trova la tua strada e seguila!

Le cellule-scure. Dal sistema 6 in avanti. Qui, con un po' di luce, le cellule stellari si rendono invisibili, eccetto che sul radar. Fortunatamente questo tipo di cellule assorbono la luce del laser, quindi localizzandole e seguendo la linea laser le vedrai improvvisamente scomparire. (Non passare troppo tempo ad osservare il radar!).

Cancelli stellari. Dal sistema 7. Tutte le energie cellulari vengono combinate per formare una indistruttibile barriera che non può esser scalfita. Per passare un muro di cellule, dovrai passare attraverso un cancello stellare (che assomiglia ad una catena di cellule stellari). La sua posizione cambierà a seconda dei movimenti degli operai, quindi attento! Quando raccogli una vera cellula stellare, il luccichio dei muri si bloccherà per 5 secondi, durante i quali non verrà lanciata nessuna spora. Un bel lavoro.

Gli interruttori. Dal sistema 8 in poi gli ultimi. Per un po' viaggeranno tranquilli, poi all'improvviso tutte le cellule operaie cambieranno direzione (non è certo carino, se poi capita che ti seguano...) Osservale a distanza se puoi, e cerca di mantenere il senno!

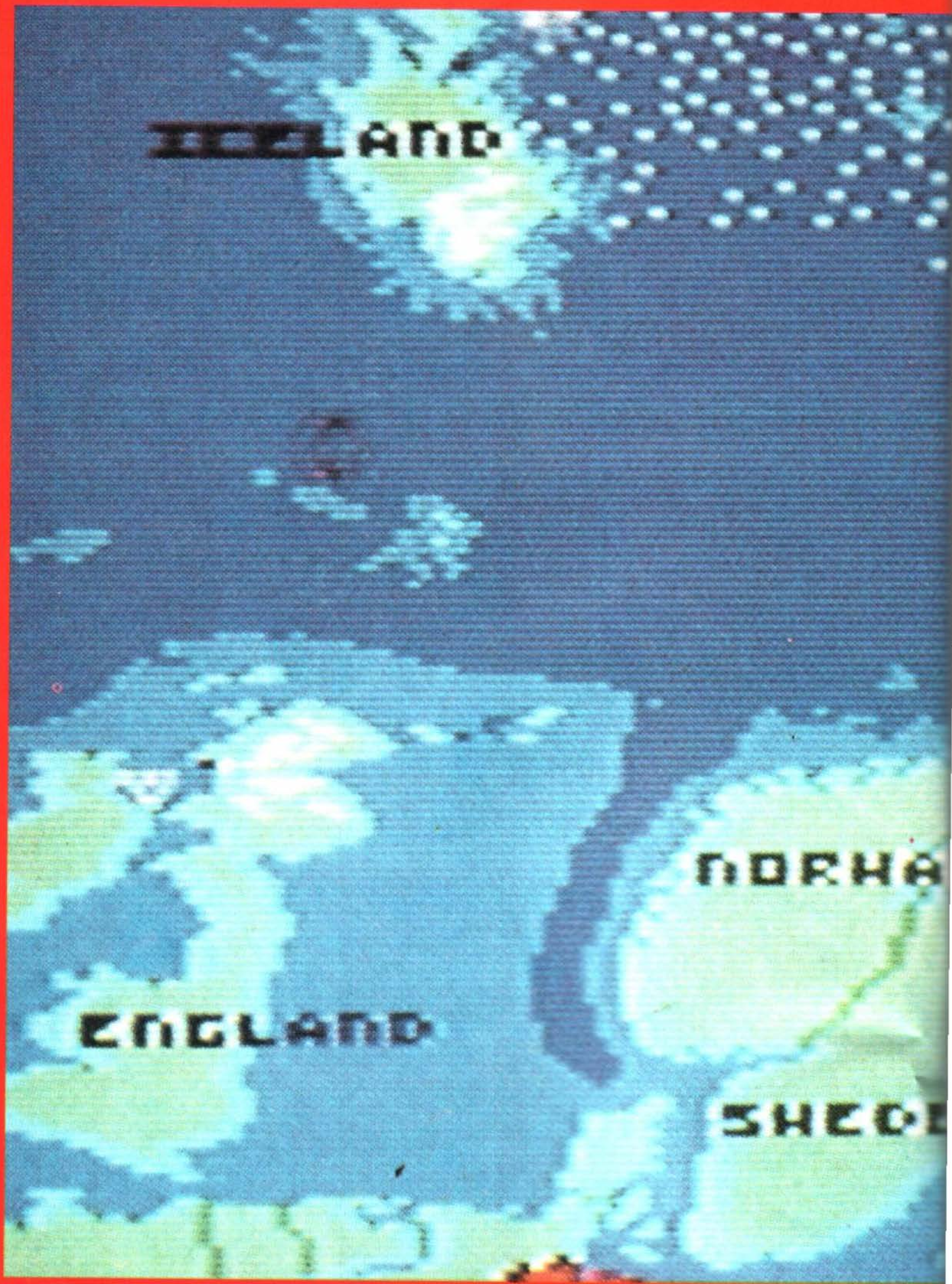
Anna Garinei



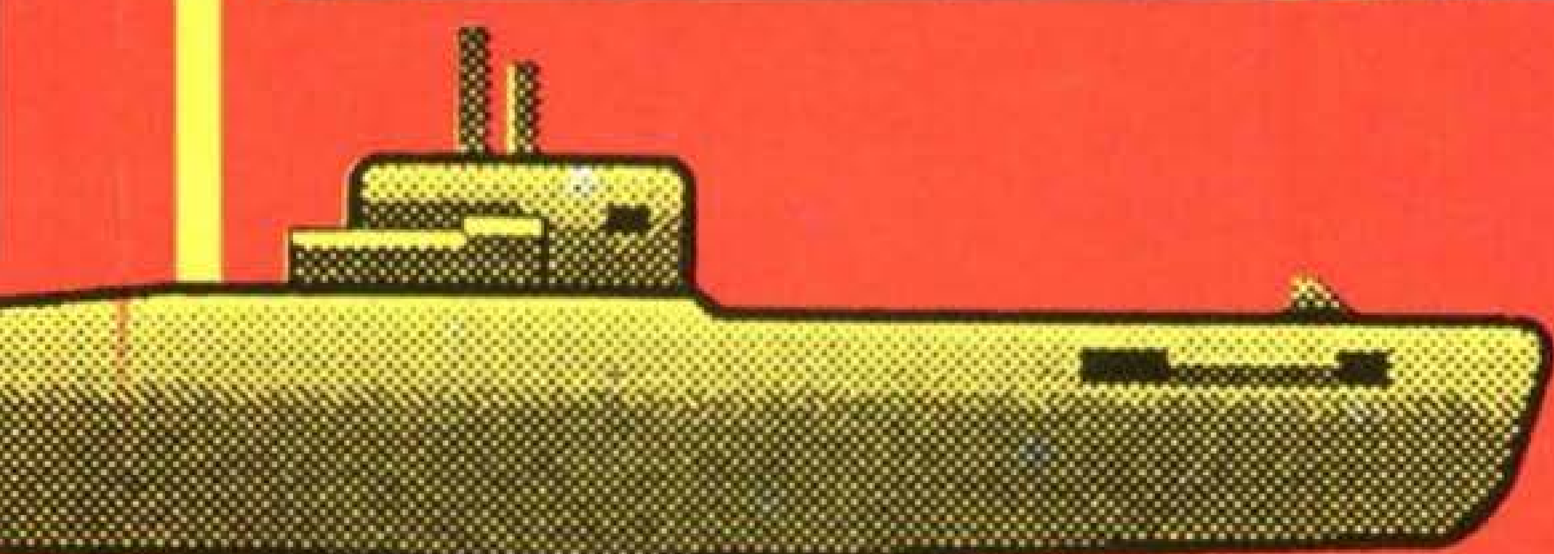
Red Storm Rising



Le tattiche sottomarine sulle quali tutti noi abbiamo fatto la mano non si sono mai verificate nella realtà. Abbiamo tutti visto la rappresentazione drammatica filmata degli uomini bagnati di sudore negli stretti confini di una torretta di comando di una imbarcazione della flotta. Ma in realtà durante la Seconda Guerra Mondiale il lavoro più importante veniva svolto sulla superficie, dove essi potevano utilizzare la loro velocità di superficie per eseguire le corse mortali, individuare i loro bersagli poi avvicinarsi e far fuoco a raffica prima di fuggire nella confusione.
La tecnologia moderna ha cambiato tutto grazie all'energia nucleare e al miglioramento dei sonar. I sottomarini odierni possono superare la maggior parte delle navi di superficie, e i sonar passivi moderni possono realmente superare i radar che venivano utilizzati dai sottomarini americani durante la Seconda Guerra Mondiale. Oggi per un sottomarino non è insolito scoprire sul sonar una nave di superficie a una distanza di trenta miglia nautiche. I siluri che una volta erano macchine relativamente semplici che si muovevano in traiettoria diritta finché non raggiungevano il bersaglio o non finivano il carburante, sono oggi kamikaze robotizzati, programmati per ricercare il loro bersaglio tramite sonar attivi e passivi, per poi avvicinarsi e distruggerlo con una testata da mezza tonnellata (o nucleare). Oppure il comandante del sottomarino può lanciare missili superficie-superficie che possono facilmente volare per trenta miglia.
Una cosa è però rimasta costante: il fattore indispensabile per un sottomarino è la segretez-


ENGLAND
NORWA
SWED


FINLAND
USSR



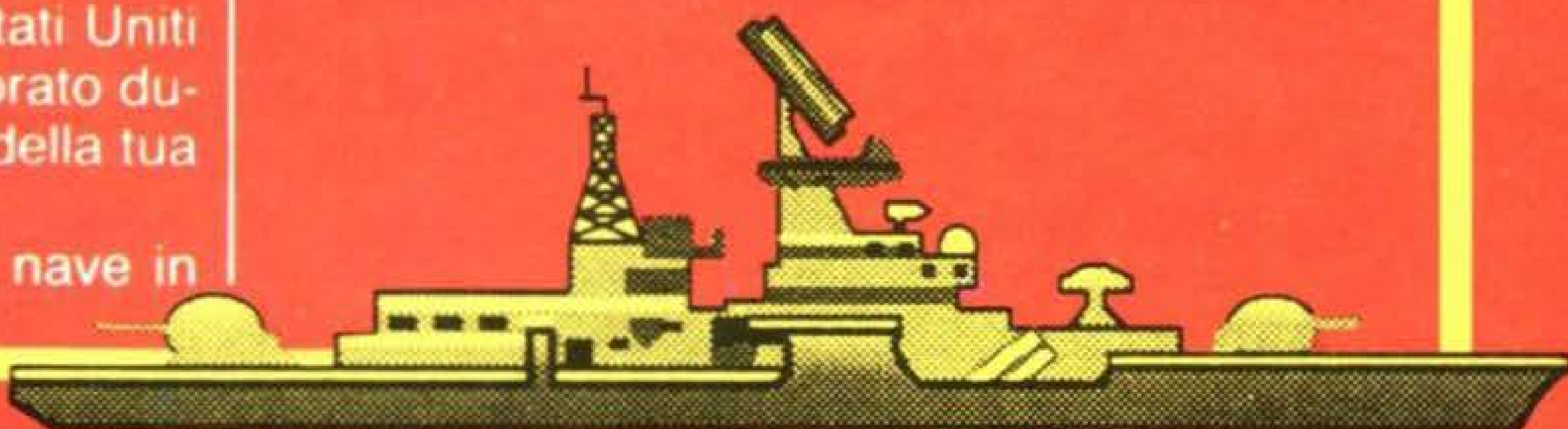
za. Se viene individuato dai nemici, il capitano della fregata nemica in superficie dispone di più navi e più armi del sottomarino. Gli elicotteri con le sonoboe e i sonar a immersione, il nemico mortale dei sottomarini, possono andare a caccia e localizzare la loro preda e poi ingaggiare la battaglia con siluri. Sei sicuro solo finché non vieni individuato. Il tuo solo vero vantaggio è il fatto di essere invisibile. La guerra sottomarina consiste nel tendere un'imboscata e poi fuggire rapidamente. Un gioco di vita e di morte giocato nelle tre dimensioni di freddo, umidità e buio.

L'altro nemico dei sottomarini è, naturalmente, un altro sottomarino. Vive nel tuo stesso



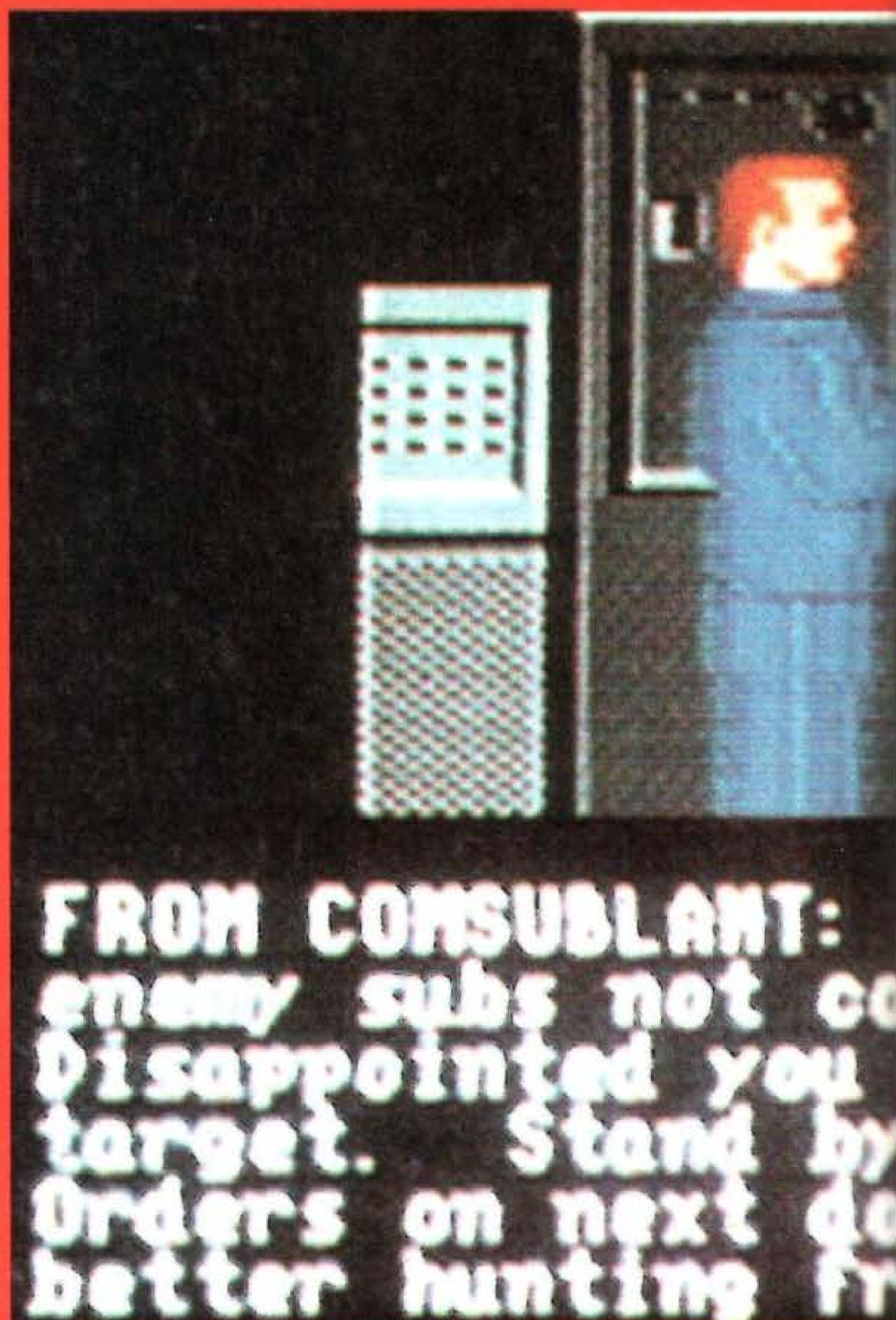
ambiente, conosce tutti i trucchi che conosci tu. I sottomarini nemici stanno decisamente migliorando come attrezzature e allenamento. La loro missione, come la tua, è di affondare la flotta navale dell'avversario.
Tu ti ritrovi nel ruolo di un trentanovenne laureato alla Accademia Navale degli Stati Uniti e negli ultimi diciassette anni hai lavorato duro. Sei mesi fa hai coronato il sogno della tua vita, comandare un Ssn.
Ora sei ufficiale comandante di una nave in guerra, il lavoro più esigente e più onnipotente del mondo. Sei responsabile della sicurezza della tua nave, della vita di più di cento uomini e, cosa più importante, sei responsabile del buon esito della missione che ti è stata assegnata da Comsublant e Comeaslant.
E questa è l'introduzione a quello che si suppone sia un gioco, ma che è ben lungi dall'esserlo, perché la suspense e il sentimento di attenzione necessari per vincere il tuo avversario ti terranno sul bordo della seggiola come se ti trovassi in una situazione reale. Una simulazione che metterà in luce il peggio di ognuno di noi.
La sequenza di caricamento e le altre parti della simulazione sono piuttosto simili, sotto alcuni aspetti, al simulatore di elicottero della Microprose **Gunship** Uno sfondo musicale sinistro, durante tutto lo schermo di caricamento, insieme alla elencazione degli altri programmi della Microprose, imposta la scena mantenendo alta la qualità dei pactrage precedenti, **Airborne Ranger, Pirates F19, Stealth Fighter, Gunship** ecc. E tutti hanno avuto un buon successo perché oltre ad essere ben giocabili avevano la strategia e una precisione dettagliata al punto da dare veramente l'impressione di trovarsi in situazioni reali.

La versione di **Red Storm Rising** su disco è su un disco a doppia faccia che ogni tanto, su richiesta del programma, devi girare in modo che si possa accedere ad un maggior numero delle informazioni contenute sul disco che deve comunque sempre rimanere inserito nel drive. Un manuale di 108 pagine accompagna il disco. Esso non contiene solo una storia della guerra sottomarina ma ti porta più avanti nel tempo raccontandoti come Tom Clancy, autore del best seller **Red Storm Rising** vede svilupparsi la situazione fino all'anno 1996.
Il manuale è suddiviso, per comodità, in tre sezioni. La Sezione 1 ti dà le informazioni specifiche relative a tutti gli schermi e i controlli della simulazione. Insieme a queste istruzioni ti conviene utilizzare anche la mascherina per la tastiera: ci sono talmente tanti comandi di input diversi che possono essere impostati dalla tastiera che le istruzioni della mascherina sono indispensabili. La Sezione 2 ti introduce in al-





cuni dei segreti che ti possono dare una visione della tattica, dei trucchi e delle finezze del gioco. La Sezione 3, il manuale di riferimento, ti fornisce i dati sulle armi, le navi e le barche coinvolte nell'azione.
Dopo lo schermo di caricamento puoi scegliere se cominciare un gioco nuovo, riesumare un gioco precedentemente salvato o formattare un disco per il salvataggio ecc. E poi c'è un'altra possibilità di scelta legata agli scenari che cominciano in un'ambientazione nel 1984 e arrivano, in quattro fasi successive, fino al 1996; ogni scenario ha delle caratteristiche proprie legate al relativo periodo di storia. Più avanzi negli anni, più le attrezzature pesanti e di individuazione del nemico diventano sofisticate e sensibili.
Il manuale ti aiuta a cominciare bene e a prendere confidenza con la tua imbarcazione e le sue potenzialità. Uno scenario per principianti ti conduce in una guerra a livello mondiale, nella quale tu puoi far saltare il nemico mentre i suoi siluri, quando ti colpiscono, non provocano nessuna conseguenza al tuo sottomarino. Per il principiante ci vuole un po' di tempo prima di trovarsi completamente a suo agio nell'utilizzo di tutte le armi sofisticate e estremamente complesse, e con tutti i sistemi di investigazione e di fuga. Dopo esserti fatto un po' di esperienza nell'individuazione degli altri sommergibili o delle navi di superficie e averli fatti saltare fuori dall'acqua, arriva il momento di combattere sul serio.
Quando cominci un nuovo gioco puoi selezionare quattro diversi periodi di tempo. Secondo me il periodo migliore è il nostro, il 1988. Questo periodo è quello raccontato anche nel libro **Red Storm Rising** nel quale i russi hanno lanciato i sottomarini delle nuove serie Sierra e Kilo. Per quanto riguarda le tue difese, sei attrezzato con i nuovi missili Tomahawk e con i siluri Mark 48 Adcap migliorati. Una situazione ben bilanciata per mettere le tue facoltà



mentali contro ad un avversario abile.
C'è un test di identificazione di una nave da guerra simile al test presente nella simulazione di elicottero della stessa Microprose, **Gunship**, nella quale ti conviene utilizzare il manuale di riferimento per aiutarti ad identificare l'immagine che ti trovi di fronte. Se sbagli il test vieni spedito a fare ancora un po' di addestramento e ti allontani dalla zona di guerra. Se passi il test puoi scegliere un sottomarino che sarà la tua casa per tutta la durata della guerra, sia se tu affondi gli altri che se vieni affondato!
Ci sono quattro livelli di sfida: quello per principianti, quello normale, quello serio e il **Red Storm** vero e proprio.
Tu contribuisci a decidere le sorti della Terza Guerra Mondiale e tutte le tue azioni contribuiscono in modo diretto al suo esito. Se pensi che il tuo compito è quello di salvare il mondo, come ci sembra di capire, allora questa sfida deve essere la sfida più impegnativa che è mai stata pensata per un gioco da computer, non lasciarti imbrigliare perché tutto dipende da te!
Esistono tre tipi diversi di scenari fra i quali tro-



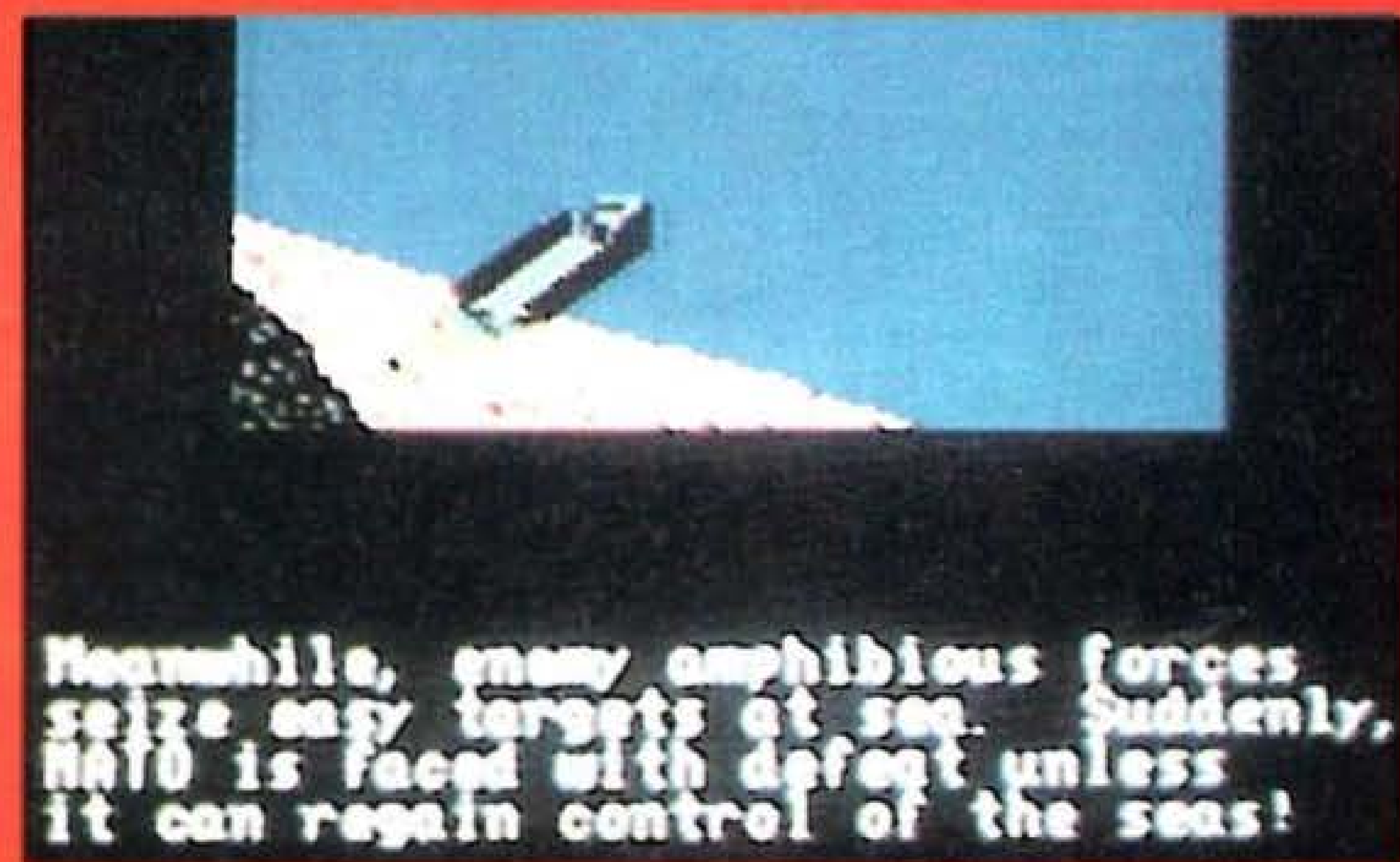
verai le azioni di addestramento che ti permettono di trovare un ambiente facilmente abbordabile e utile per farti un po' di esperienza. Le simulazioni di battaglia, nelle quali puoi attaccare le forze nemiche a parità di forze o con categorie specifiche. Mentre **Red Storm Rising** ti lancia nel tuo "grande momento". Ogni scelta può essere giocata a vari livelli di difficoltà, con il sottomarino di tua scelta.

In seguito ricevi gli ordini di missione che ti spiegano il tuo obiettivo del momento e a volte descrivono anche i nemici che ti può capitare di incontrare. Quando la tua imbarcazione incontra il nemico, comincia la battaglia. La navigazione, e cioè direzione, velocità e profondità sono abbastanza facili da prendere in mano mentre tutto il resto richiede un gran impegno di studio e di pratica. Fra il resto trovi il visualizzatore tattico, i visualizzatori secondari, il sonar, il radar, le armi, e tutti richiedono una interpretazione e l'utilizzo dell'attrezzo adatto per ogni lavoro. Ti ci vorrà probabilmente un po' di tempo prima di riuscire ad avere bene in mano queste tecniche, ma così riuscirai a trovare il gioco ancora più nuovo. Proverai infine soddisfazione quando riuscirai ad individuare la tua preda e a inseguirla furtivamente, ad avvicinarti con calma, scaricare i tuoi siluri e fuggire rapidamente a qualsiasi conttroattacco.

Durante queste missioni il tuo porto base è Holy Loch, in Scozia. La zona principale di battaglia si trova nel duro mare norvegese, con l'acqua fredda, iceberg galleggianti e uno spesso pack di ghiaccio. E qui dai del filo da torcere al nemico, in una "battaglia" che implica tre diverse fasi. Prima di tutto cerchi di identificare e localizzare il nemico. Si tratta, in pratica di un duello a base di sensori. Puoi riuscire ad identificare la forza di contatto con i tuoi sensori e anche riuscire a calcolare quante sono le probabilità che il nemico riesca a individuarti. Nella seconda fase insegui e identifichi con precisione il tuo bersaglio, avvicinandoti e sparando i tuoi siluri. Quando il bersaglio è a portata di tiro, per le odierne armi infernali, la nave che per prima riesce a lanciare un attacco ben pianificato risulta la vincente. Nella fase finale devi riuscire ad allontanarti dalla scena della battaglia senza beccarti un ultimo colpo fatale! Il vero test per conoscere la tua abilità in battaglia è di vedere se sei in grado di utilizzare contemporaneamente le armi offensive e quelle difensive.

Se stai cercando un gioco che ti dica fino a che punto arrivano la tua abilità e la tua tattica, se vuoi una simulazione che abbia un forte sapore di realismo, se vuoi un gioco di guerra che non sia solo uno shoot, em-up, che non sia la visione della guerra da parte del comandante di un carro armato o di un pilota, allora **Red Storm Rising** della Microprose è il più preciso simulatore di sottomarini che abbia mai ornato lo schermo di un 64.

Lanciati a gran velocità verso il più vicino negozio di computer e compralo subito! Ti darà mesi, o addirittura anni di divertimento. Il punteggio? Minaccia di essere "grandioso!!".



VENDO COMPRO CERCO TROVO

In questa rubrica Special Program intende ospitare tutte quelle proposte di scambio, acquisto e anche vendita di programmi e computer. Dalla quantità delle lettere che ci manderete imposteremo la rivista. Attendiamo proposte anche dai possessori dei Texas o di altre marche. Indirizzate a Società SIPE srl, - Vendo, compro, cerco, trovo - via Ausonio, 26 - 20123 Milano

● Vendo Commodore 128 + Floppy Disk + registratore + 10 cassette + 34 dischetti + modem + final cartridge + manuale d'uso Comm. 64 + joystick L. 600.000 trattabili.
Antonelli Roberto - Via Roma 39 - Collebeato (BS) - Tel. 030/2742205.

● Compro per ZX Spectrum interfaccia 2.
Balivo Roberto - V.le A. Volta 57/C - Novara - Tel. 0321/26757.

● Vendo giochi favolosi per CBM 64, fra cui Ikari Warriors, Pac Land, Fist 2, Winter Olimpics, 88, Commando, Match Day II, Wonder Boy, più tanti altri. Telefonatemi.
Lorenzo Beltrame - Via V. Emanuele 122 - 50134 Firenze - Tel. 055/490353.

● Vendo/scambio programmi per ZX Spectrum 48K. Cerco istruzioni in italiano o inglese di alcuni programmi simulatori (ace) o Adventure.
Paolo Cupola - Via A. Aldini 106 - Milano - Tel. 3553882.

● Cerco amici ZX Spectrum a Siena per scambio giochi e programmi. Rispondo a tutti, annuncio sempre valido.
Chicco Giancarlo - Via Isonzo 26 - 53100 Siena - Tel. 0577/42465.

● Vendo tastiera del CBM 64 + un registratore originale + un duplicatore di cassette nastro + copri tastiera + 200 giochi + un joystick Specktravideo.
Zagolin Diego - Via U. Foscolo 10 - Cavarzere (VE) - Tel. 0426/52008.

● Vendo numeri di Special Program e New Special Play Games a L. 5.000 (due e tre) . Vi prego telefonatemi, altrimenti niente lista, odio scrivere). Chi volesse sottopormi affari interessanti, lo faccia.
Giuliano Scagliarini - Via Guarda 12 - Loiano (BO) - Tel. 051/928182.

● Vendo fantastici giochi per CBM 64 e ZX Spectrum 48K a prezzi stracciati, tra cui: Flinghshark, The Last Ninja, Out Run (per CBM 64), Dragons LAIR I e II, California Games (per 48K). Annuncio sempre valido per Taranto e provincia.
Alessio Protopapa - 4 S. Domenico 2° Trav. - Lama (TA) - Tel. 099/571716.

● Vendo per CBM 64 casetta con 20 conversioni da Coin-up (tra cui Gryzor, Buggy Boy, Renegade, Out Run, Wonder Boy, Beyond the ice palace) a L. 20.000. Telefonare per lista completa.
Puleo Domenico - V.le della Vittoria 31 - Villasanta (MI) - Tel. 039/3054549.

● Vendo giochi fantastici sia su nastro che su disco: Superstar, Ice Hockey, Street Sports Soccer, Dark Castle, Basket, Road Blaster ecc.
Farnesi Marco - Via Giusti 38 - 55060 Massa Macinaia - Tel. 0583/907708.

● Cerco disperatamente i seguenti giochi per CBM 64: Samurai Warrior, Street Fighter e Target Renegade, pago non più di 4000 l'uno.
Marco Muraco - Vicolo S. Siro 6 - Sondrio - Tel. 0342/215495.

● Vendo programmi C64/C128 su cassetta 3 L. 1000, chi ne comprasse 6 una in regalo. Scrivere per lista. Cassette fornite da voi.
Michele Cipollone - Via Pace 5 - Orsogna.

● Vendo tutte le ultime novità per C64-128 disco/nasto, compresi tutti i "Geos" e programmi applicativi. Scambi solo ad altissimo livello. Per invio lista accludere L. 1000 per spese postali.
Mazzantini Giuseppe - Via Mario Giuntini - 42 - 56023 Navacchio (Pisa) - Tel. 050/776009.

● Vendo ZX Spectrum 48K con imballo e molti giochi completo di cavetti e trasformatore a L. 200.000.
Diego Lunetta - Via Balestrazzi 30 - Genova - Tel. 010/2421091.

● Vendo per Amiga 500 ultime novità: Tiger Road, S. Hangond, Out Run, Street Fighter, Black Tiger, Bionic Commando, Alien Sindrome. Arrivi settimanali da maggiori craker. Tutti a L. 2000. Novità anche per C64.
Donatelli Gerardo - Via Condotto 38 - Formia (LT) - Tel. 0771/268214.

● Vendo i migliori programmi per CBM 64 su 70 cassette al prezzo eccezionale di L. 150.000.
Gabriele - Via Amendola 137 - Bari - Tel. 080/581638.

● Vendo Commodore 128 completo. Condizioni perfette + registratore Commodore C2N + joystick + 450 giochi alta grafica il tutto a L. 410.000 trattabili, solo zona Roma.
Massimo Scarantino - Via Sarnano 18 - Roma - Tel. 4101043.

● Compro programma che trasforma lo Spectrum in CBM 64, cerco inoltre interfaccia programmabile tutto a prezzi modici. Gradita lista.
Daniele Lorenzo - Via delle Ghiaie 24 - 38100 Trento.

● Compro cassette duplcate per ZX Spectrum 48K, massimo l. 1.200 l'uno: Match Day 2, Pole Position, Dragon's Lair, Renegade 2, Winter Games, Paris Dakar, possibilmente in Lombardia.
De Rinaldis Cristian - Via Corridoni 129 - Sesto S. Giovanni (MI) - Tel. 02/2426400.

● Vendo giochi come: Bionic Commands, Gryzor, Football, Manager 2, Road Blasters, Rastan, Platoon, Samurai Warriors, Ikari Warriors, Combact School, S.S. Baseball, S. Star, Soccer, Quedex. Wizball, Target Renegade.
Alessandro Serra - Via De Gasperi 81 - 07041 Alghero (SS) - Tel. 079/9747130.

● Cerco giochi come: Commando, Dragon's Lair, Visitors. e altri per ZX Spectrum 48K + programma per trasformare lo Spectrum in Commodore 64. Prezzo da concordare.
Francesco - Via Oriani 11 - 50134 Firenze - Tel. 474235.

● Vendo cassetta per C64 con i seguenti giochi: Summer Games, Barbarian, One on One, Pit Stop, Summer Games II, ecc.
Marcello De Filippis - Milano - Tel. 02/4043287.

● Vendo moltissimi giochi per CBM 64 da L. 1000 a L. 2000, tra cui: Out Run, Pacland, Bubble Boble, Dan Dare II, Test Drive, Predator, Platoon, Yogy Bear, Target Renegade, Combat School ed altri. Richiedere lista.
Aramini Luca - Via Lombardia 201 - 33100 Udine - Tel. 0432/400903.

● Compro al prezzo massimo di L. 18.000 programma su cassetta registrats che trasformi lo ZX Spectrum 48K in CBM 64.
Piccoli Andrea - Via Indipendenza 3 - 86030 Acquaviva - Tel. 0875/970241.

● Il mega club CBM 64 e 128 e MSX vende super giochi a prezzi stracciati.
Marco Ciri - Via Collerisana 140 - 06049 Spoleto.

● Vendo per C64 e Amiga tutte le ultime novità. Richiedere lista, telefonare ore pasti.
Morello Gianluca - Via Razionale 3 - 88046 Lamezia Terme - Tel. 0968/441395.

● Vendo ZX Spectrum + interfaccia Kempston + registratore + alimentatore + joystick + manuali d'uso in italiano + 300 giochi + duplicatore in omaggio + spinotto monitor perfettamente funzionante, solo 3 mesi di vita.
Zaccaria Antonello - Via Archimede 106/B - 73100 Lecce - Tel. 0832/391772.

● Vendo le migliori novità per CBM 64 tra cui: Dragon's Lair, Arkanoid II, Super Cycle, Barbarian, Strip Poker 1, 2. Vendo anche il programma che trasforma il CBM 64 in ZX Spectrum. Prezzi fantastici. Telefonare ore pasti.
Andrea Valleriani - Via Epitaffio 59 - 04100 Latina - Tel. 0773/481563.

● Cerco giochi per Amiga 500.
Fabio - Via Triumvirato 89 - 40132 Bologna - Tel. 317040.

● Cerco Seoul 88 per CBM 64 su cassetta, in cambio sono disposto a dare tutti i tipi di giochi a anche una piccola somma in denaro L. 7000.
Mascellani Alessandro - Via della Cova 1 - 06040 Spoleto - Tel. 53702.

● Cerco Sinclair 1L a L. 150.000 trattabili.
Antonio Giusa - Via Minghetti 50 - 95014 Giarre (CT).

● Vendo per ZX Spectrum tutte le ultime novità originali o duplicate a L. 1000 l'una più spedizione e supp. magnetico oltre 1000 programmi, sempre aggiornato.
Maurizo Pieretti - Via Togliatti 68 - 51018 Pieve a Nievole (PT) - Tel. 0572/83642.

● Vendo e scambio numerosi giochi e programmi per CBM 64: Bubble Boble, Out Run, Green Beret, Dan Dare, Calcio replay, Gescam, Prohibitions, Raid over Moscow, Shoot'em up, Tour de France, Two on Two, Olimpic Games ecc.
Trabacchi Andrea - Via Parma 1 - 29100 Piacenza - Tel. 65537.

● Compro giochi per CBM 64 come: Bubble Boble, Mario Bros, Indiana Jones, Zombi, Wonder Bot, Rampage, Kung Fu Master, Dragon's Lair a L. 2500-3000 l'uno.
Viazzola Stefano - Via Poldelmengo 48 - 31029 Vittorio Veneto - Tel. 560514.

● Vorrei il mensile Run/Stop the 64 Magic Games anno I n. 1. Pagherò in contanti alla consegna del pacco.
Di Paola Francesco - Via Pietro Micca 43 - 96010 Belvedere (SR).

● Vengo games per il vostro CBM 64. Ne ho tanti, richiedere lista.
Pasquale Fasano - V.le Minieri 33 - 82037 Telese (BN) - Tel. 0824/976009.

● Vendo CBM 64 + registratore + joystick + manuale + cassette gioco con altrettanti manualetti + guida al basic tutto al L. 350.000.
Luca - Via De Paoli - 97092 Casorate (PV) - Tel. 9056833.

● Vendo programma in grado di trasformare il CBM 64 in uno ZX Spectrum 48K a L. 15000 inclusa cassetta.
Gentile Paolo - Via Sonzini 19 - 73013 Galatina (LE) - Tel. 0836/69759.

● Cerco per Natale Disk Drive, pagamento incontanti, buone condizioni, prezzo trattabile.
Marco Montepreda - Via della Pisana 193 - Roma.

● Vendo i più bei giochi per CBM 64 sia su disco che cassetta a L. 2000. Richiedete lista A:
Luca Prandi - Via Rio Misureto 13 - 12051 Alba (CN) - Tel. 0173/33466.

● Vendo video games su cassetta per C64 come: Barbarian 1, 2, Bubble Boble, Arkanoid, Pacman, Pacland, Karate Kid, ecc.
Carlo - Via Della Repubblica - 49010 Fusignano - Tel. 50690.

● La Soft Magic vende tutte le ultime novità per C64 a prezzi strabilianti sia in cassetta sia su disco, novità come: The Great Giana Sisters, Impossible Mission, Samurai Warrios, Pacland.
Soft Magic - Via S. Polo 205 - 30100 Venezia - Tel. 041/5203697.

● Compro Bubble Boble, Wonder Boy, Indiana Jones, Ghostbusters e Superman.
Leonardo Favaretti - Via Gramsci 1 - 3060 Bassano (VI) - Tel. 22367.

● Vendo fantastici giochi per Commodore 64 fra cui: Last Ninya, International Karate, Strit Forse Baseball, Match Day, Calcio con punizioni e rigori.
Cocco Valerio - Via Vivaldi 16 - 07041 Alghero (SS) - Tel. 079/975878.

● Cerco giochi come: Renegade, Target Renegade, Ken the Warrior, Street Fighter, Gun Smo-

ke, Double Dragon da scambiare con Ghost'n Goblins, Green Beret, Wonder Boy, Bubble Boble, Out Run, Arkanoid 2, a tanti altri.
Leo Notarangelo - Via Tasso 69 - 71030 Mattinata (FG) - Tel. 0884/4279.

● Vendo ottimi giochi per Commodore 64 come: Guild of Thieves, Junxter, Beyond the ice palace, Target Renegade, Mickey Mouse, The Flinstones, Skate Crazy, Football Manager 2 e molti altri su disco o nastro.
Baldino Alessandro - Via A. Tallarico 3 - Salerno - Tel. 089/754220.

● Vendo Commodore 64 + registratore + drive + Speed Dos + circa 60 Floppy (oltre 400 programmi, giochi, utilities ecc.) insieme e separatamente, prezzo da concordare.
Sandro Pompermaier - Via Roma 54 - Besenella (Trento) - Tel. 0464/84199.

● Vendo per CBM 64 molti e bellissimi giochi ad un prezzo bassissimo L. 500, inoltre vendo C64, registratore, + joystick, ancora in garanzia + amplificatore antenna + 600 giochi + linguaggi.
Filippo Menon - V.G. Bruno - 45100 Rovigo - Tel. 21050.

● Vendo ultimissime novità per Spectrum 48/128K. Ordini settimanali a Londra e Italia, sono copie originali, max serietà, annuncio sempre vlido se cercate gli ultimi programmi 128K.
Voltolini Simone - Via Luca Fancelli 14 - 46100 Mantova - 0376/366987.

● Ho tutti i programmi per C64 con le ultimissime novità in anteprima. Per richiesta lista allegare spese postali per la risposta.
Mazzantini Giuseppe - Via Giuntini 42 - 56023 Navacchio (Pisa) - Tel. 050/776009.

● Cerco programma che permetta di caricare i programmi dello Spectrum. Sono interessato ai migliori giochi inglesi. Telefonatemi presto. Sono disposto a pagare molto bene. Ho un CBM 64.
Andrea - C.so Dei Mille 1060 - 90123 Palermo - Tel. 392258.

● Vendo giochi e utility unitamente a tutta l'accessoristica relativa al C64-C128, Amiga. A disposizione tutte le migliori novità con arrivi settimanali.
Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - 70100 Cellamare (BA) - Tel. 080/651750.

● Vendo fantastici giochi per Spectrum 48K tra cui: Out Run, Bouble Bobble, The Flintstones, Rambo 1 e 2, Platoon, Combact School, Strip Poker, Karnov, Venon is back, Target Renegade, Chronos, Saxxon, Terramex, Olimpiadi invernali e tanti famosi giochi. Telefonare a:
Nicola Pelizzaro - Via Brenta, 1 - 36040 Vicenza - Tel. 0444/910227.

● Compro urgentemente programma che trasforma lo Spectrum Plus in CBM 64. Cerco anche giochi sportivi tipo: Tennis, Basketball ecc. Scrivere o telefonare ore pasti.
Giglio Riccardo - Via Unità d'Italia 24 - 07037 Sorso (SS) - Tel. 079/350756.

● Ehi! Video Computers dipendenti cercate le ultime novità per lo Spectrum 48 K, allora scrivetemi, per darvi esempi: The Ghost'n Goblins, Out Run, Scooby Doo, Fred Flinston, Off Road, Dragon's Land, Match Point, Giochi invernali.
Baldassarri Massimo - Via Monte Pasubio 6 - Aosta - 0165/41548.

● Occasionissima!!! Vendo CBM 64 con tastiera + registratore + copritastiera + joystick + alimentatore + 100/150 cassette (del valore di L. 8.000) a sole L. 415.000 trattabili, il tutto con pacchi originali e riviste e altro materiale in omaggio. L'offerta è sempre valida. Telefonate ore pasti.
Massimo Laudani - Via Pietro Novelli 47 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/30212.

● Compro il gioco Double Dragons.
Alessandro Berti - Via Romaiano 92 - 56024 S. Donato/S. Miniato (Pisa) - Tel. 0571/39129.

● Cerco interfaccia 1 + microdrive per Spectrum (max L. 60.000). Inoltre vendo i seguenti simulatori (L. 26.000 l'uno) C64-128, Amstrad CPC 464 e altri in via di sviluppo (per Spectrum), per C64, Vic 20, Basic, MS Dos e altri. Cerco Geos per C64. Tutti i simulatori sono completi di manuale.
Antonio Giusa - Via Minghetti 50 - 95014 Giarre (CT).

● Udite, udite! Vendo per CBM 64 i seguenti giochi: Rambo II, Commando, Samurai, Trilogy, Match Day II, Asterix, Short Circuit, Green Beret, Ghost'n Goblins, Ghostbusters, Hit Paraide 1, 2 etc. A partire da L. 9.000 su cassetta. Vendo anche Combact School, Grizor, Street Fighter, Raston, Calgory 88 su dischetto a L. 7000.
Federico Vicentini - Via Nino Bixoscota 11 - 40134 Bologna - Tel. 410488.

● Cerco programma che trasformi lo Spectrum 48K in CBM 64 in cassetta già registrata a prezzo da definire. Cerco inoltre giochi tipo: Daley Thompson's, Decatlon, Mask I, II, III, Rambo, Calcio Replay con rigori e funzioni, Bruce Lee, Ye Ar Kung Fu, Predator, Star Trek, Dragon's Laur 1, 2 ecc. ed utility. Scrivere o telefonare dalle 14.00 alle 15.30 escluso sabato e domenica.
Crispino Filippo - Via Cardito 4 - 80020 Crespano (NA) - Tel. 081/8312242.

● Vendo videogames per CBM 64 e Spectrum 48K. Prezzi a partire da L. 750 a L. 3.000, sconti per acquisti superiori a L. 20.000. Alcuni titoli: Pacland, Wonderboy, Out Run, Dragon's Lair 1, 2, Platoon, World Games, Summer Games, Winter Games, Calcary 88, C. Wrestling, Buggy Boy, The Yoghy Bear, 720pLS6, Scooby Doo, King Kong, Karate Kid II. Telefonare a qualsiasi ora.
Dagama Games 2000 - Via Budriolo 1 - 40025 Fontanelice - Tel. 0542/92005.

● Vendo software per C64, tutto il meglio del mercato mondiale!!! Inoltre cerco il programma che trasformi il C64 in Spectrum 48K, contattatemi telefonando dalle ore 17.00 alle ore 20.00, o scrivetemi. Annuncio sempre valido!!! Attenzione solo su cassetta.
Sergio Di Lorenzo - Via Petrosa 64 - 84052 Ceraso (SA) - Tel. 0974/61210.

● Vendo giochi per Commodore 64: Ikary Warrior, Thundercats, Rygar, Last Ninja 1, 2, Barbarian 2, Salamander, Giana Sister e molti altri a partire da L. 1.500.
Maurizio Bartolini - Via Degli Oleandri 18/12 - Genova - Tel. 820356.

● Vendo giochi in cassetta da 34 giochi tra cui:

Tagliando da compilare e spedire in busta alla redazione di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 20123 Milano

SPECIAL.PROGRAM N. 50

VENDO COMPRO CERCO TROVO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome ____ Indirizzo ____

Città ____ C.A.P. ____ Tel. ____ Età ____

War games, Flipper 2, Protector, Ghostbusters, Pista, Dectathlon, Banditis.
Fragola Giuseppe - Via Vecchia per Alife, 6 - 8101[illegible] Piedimonte Matesa (CE) - Tel. 0823/91333.

● Cerco: Bateivan, Dan Dare 1, Masters of the Universe 1, 2, Top Gun, California Games, Platoon Wonder Boy, Mask I. Sono disposto a pagare fino a L. 1500 per cassetta.
Luca Beltrami - Via,Don Bosco 18 - 34170 Gorizia - Tel. 34132.

● Vendo fantastici giochi, i più nuovissimi (anno 1987-88) come: Cobra, Match Day 2, Pallanuoto Platoon, Rocky 2, L'uomo Ragno, Superman ecc. naturalmente per il C64.
Fabio di Trapani - Via Mister Bianco 20 - 9610[illegible] Siracusa - Tel. 753786.

● La Pas Soft offre l'opportunità a voi tutti di abbonarvi per L. 60.000 su disco, disco escluso (80.000) con disco 40-50 dischi in un mese. 70.000 invece su tape 30-40 giochi sempre novità.
Anastasi Marcello - Via G. Verdi 12C - S. Ticino (MI) - Tel. 02/9727066.

● Vendo 7 note bit completo di 15 cassette + 3 raccoglitori + manuale per imparare a suonare la musica con il CBM 64, il tutto a Lire 100.000 Compro anche programma che trasformi il CBM 64 in ZX Spectrum 48K e compro anche Calcio con rigori e punizioni e Calgary su cassetta.
Claudio Pegurri - Via 4 Novembre 40 - 2402[illegible] Vertova.

● Cero/Compro cassetta che trasformi lo Spectrum 48K in Commodore 64. Telefonare ore past[illegible] o spedire a:
Stafano - Via Dante 57 - 20092 Cinisello Balsamo (MI) - Tel. 02/6123220.

● Come va la vita? Possiedi uno Spectrum. Ha pochi programmi a disposizione e ti piacerebbe averne a migliaia con sole L. 2000 cad.? Penso che la vita non ti vada molto bene, se non sei ancora iscritto al "Club Spectromania" il primo software Club d'Italia, quota annuale L. 8.000, periodico gratis (oltre 30 pagine) 50% di sconto su tutto i[illegible] software (oltre 8000 programmi) ed altre decine d[illegible] agevolazioni.
Club Spectromania - Via delle Romite, 8 - 5012[illegible] Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Superincredibile!!! Il più famoso Software Club per CBM 64/128K apre di nuovo le proprie iscrizioni. Decine di agevolazioni vi attendono: il 50% d[illegible] sconto, spedizioni gratis del notiziario (oltre 20 pagine), raduno nazionale etc., tutto questo per sole L. 10.000 annuali. Spediteci la vostra adesione sottoforma di vaglia postale e rimarrete entusiasti!!! Il Club Commodormania è una garanzia!!
Club Commodormania - Via delle Romite, 8 - 50124 Galluzzo (FI) - Tel. 055/2048905.

● Vendo i seguenti giochi per ZX Spectrum 48K a prezzi stracciatissimi e inoltre tutti originali: Freddy Ardest, Ye Ar Kung Fu II, Storm Bringer, World Games e la fantastica raccolta Live Anno con Great Escape, Top Gun, Green Beret, Rambo II, Army Moves.
Samuele Atzora - Via Piatti 9 - 22078 Turate (CO) - Tel. 02/9688847.

● Cerco listati di giochi per il 16 (purché abbiano buona grafica) al prezzo di L. 2.000. Telefonare da tutta Italia a qualsiasi ora. E allora cosa aspettate?
Carrubba Valerio - Via Agro Priolese 28 - 96010 Priolo (SR) - Tel. 760404.

● Ho praticamente tutte le ultime novità. Arrivi settimanali da Inghilterra e Germania. Vendo a ottimo prezzo sia su disco che su nastro, disponibili: The Last Ninja 2, Barbarian II, Hawkeye, Salamander e molti altri. Annuncio sempre valido. Telefonate!!!
Gianluca - Carrara (MS) - Tel. 0585/57068.

● Vendo Antiram C64 perfettamente funzionante; copia il 90% dei programmi in commercio prezzo trattabile. Tratto solo con persone di Savona: telefonare ore pasti a:
Nearini Fanoel - Via V. Rella 1/9 - 17100 Savona - Tel. 35330.

● Vendo magnifici giochi con floppy disk (L. 5000) per CBM 64/128: Rastan, Combat School, Gryzor, Where time stood still, etc.
Federico Vicentini - Via Nino Scota 11 - Bologna - Tel. 051/410488.

● Vendo ogni tipo di videogames per CBM 64 a 500 lire l'uno. Possiedo: Pengo, Mario Bros, Pitfall 1, 2, Ghostbusters, Break Dance e tanti altri. Richiedete la lista.
Fabris Christian - Via Capovilla, 36 - Villaverla - Tel. 0445/855047.

ke, Double Dragon da scambiare con Ghost'n Goblins, Green Beret, Wonder Boy, Bubble Boble, Out Run, Arkanoid 2, a tanti altri.
Leo Notarangelo - Via Tasso 69 - 71030 Mattinata (FG) - Tel. 0884/4279.

● Vendo ottimi giochi per Commodore 64 come: Guild of Thieves, Junxter, Beyond the ice palace, Target Renegade, Mickey Mouse, The Flinstones, Skate Crazy, Football Manager 2 e molti altri su disco o nastro.
Baldino Alessandro - Via A. Tallarico 3 - Salerno - Tel. 089/754220.

● Vendo Commodore 64 + registratore + drive + Speed Dos + circa 60 Floppy (oltre 400 programmi, giochi, utilities ecc.) insieme e separatamente, prezzo da concordare.
Sandro Pompermaier - Via Roma 54 - Besenella (Trento) - Tel. 0464/84199.

● Vendo per CBM 64 molti e bellissimi giochi ad un prezzo bassissimo L. 500, inoltre vendo C64, registratore, + joystick, ancora in garanzia + amplificatore antenna + 600 giochi + linguaggi.
Filippo Menon - V.G. Bruno - 45100 Rovigo - Tel. 21050.

● Vendo ultimissime novità per Spectrum 48/128K. Ordini settimanali a Londra e Italia, sono copie originali, max serietà, annuncio sempre vlido se cercate gli ultimi programmi 128K.
Voltolini Simone - Via Luca Fancelli 14 - 46100 Mantova - 0376/366987.

● Ho tutti i programmi per C64 con le ultimissime novità in anteprima. Per richiesta lista allegare spese postali per la risposta.
Mazzantini Giuseppe - Via Giuntini 42 - 56023 Navacchio (Pisa) - Tel. 050/776009.

● Cerco programma che permetta di caricare i programmi dello Spectrum. Sono interessato ai migliori giochi inglesi. Telefonatemi presto. Sono disposto a pagare molto bene. Ho un CBM 64.
Andrea - C.so Dei Mille 1060 - 90123 Palermo - Tel. 392258.

● Vendo giochi e utility unitamente a tutta l'accessoristica relativa al C64-C128, Amiga. A disposizione tutte le migliori novità con arrivi settimanali.
Vitarelli Domenico - C.so Roma 87 - 70100 Cellamare (BA) - Tel. 080/651750.

● Vendo fantastici giochi per Spectrum 48K tra cui: Out Run, Bouble Bobble, The Flintstones, Rambo 1 e 2, Platoon, Combact School, Strip Poker, Karnov, Venon is back, Target Renegade, Chronos, Saxxon, Terramex, Olimpiadi invernali e tanti famosi giochi. Telefonare a:
Nicola Pelizzaro - Via Brenta, 1 - 36040 Vicenza - Tel. 0444/910227.

● Compro urgentemente programma che trasforma lo Spectrum Plus in CBM 64. Cerco anche giochi sportivi tipo: Tennis, Basketball ecc. Scrivere o telefonare ore pasti.
Giglio Riccardo - Via Unità d'Italia 24 - 07037 Sorso (SS) - Tel. 079/350756.

● Ehi! Video Computers dipendenti cercate le ultime novità per lo Spectrum 48 K, allora scrivetemi, per darvi esempi: The Ghost'n Goblins, Out Run, Scooby Doo, Fred Flinston, Off Road, Dragon's Land, Match Point, Giochi invernali.
Baldassarri Massimo - Via Monte Pasubio 6 - Aosta - 0165/41548.

● Occasionissima!!! Vendo CBM 64 con tastiera + registratore + copritastiera + joystick + alimentatore + 100/150 cassette (del valore di L. 8.000) a sole L. 415.000 trattabili, il tutto con pacchi originali e riviste e altro materiale in omaggio. L'offerta è sempre valida. Telefonate ore pasti.
Massimo Laudani - Via Pietro Novelli 47 - 96100 Siracusa - Tel. 0931/30212.

● Compro il gioco Double Dragons.
Alessandro Berti - Via Romaiano 92 - 56024 S. Donato/S. Miniato (Pisa) - Tel. 0571/39129.

● Cerco interfaccia 1 + microdrive per Spectrum (max L. 60.000). Inoltre vendo i seguenti simulatori (L. 26.000 l'uno) C64-128, Amstrad CPC 464 e altri in via di sviluppo (per Spectrum), per C64, Vic 20, Basic, MS Dos e altri. Cerco Geos per C64. Tutti i simulatori sono completi di manuale.
Antonio Giusa - Via Minghetti 50 - 95014 Giarre (CT).

● Udite, udite! Vendo per CBM 64 i seguenti gio-

ch
Da
Go
tir
ba
88
Fe
Bo
●
48
da
so
pl
Fu
ed
es
Cr
(N
●
48
pe
cl
Pl
G
Yo
Ka
D
ta
●
ca
sf
te
ve
su
S
(S
●
ri
ri
p
M
n
●

RITAGLIA LUNGO IL BORDO SEGNATO IN NERO E PIEGA SEGUENDO IL TRATTEGGIO INDICATO

Tagliando da compilare e spedire in busta di SPECIAL PROGRAM presso SIPE s.r.l., Via Ausonio 26, 201

SPECIAL.PROGRAM N. 50

VENDO | COMPRO | CERCO

(cancellare i settori che non interessano)

Nome ______ Indirizzo ______

Città ______ C.A.P. ______ Tel. ______

PERSONALIZZA LA CASSETTA SCRIVENDO IL TUO NOME